

AMIGA Computer

Uafhængigt Computer magasin



SOFTWARETEST:
Pro Video Plus

AMIGA'EN STYRER:
90'ernes reklame bureau

Fretdidens laserspil:
Compact Disc Interactive

Se her! Her har du over 40 gode tilbud fra Alcotini

Amiga mus

Højeste kvalitet, da den har holdbare microswitcher på tasterne og kører fantastisk let. Når du skifter til Genius, behøver du aldrig at skifte mere! Den holder bare...

Genius Mouse



595,-

SENATOR 3,5" drev

- Afbryder
- Videreført bus
- Støjsvag
- Støvklap
- 70 cm. kabel



1195,-

PHILIPS TV-TUNER

under mærket
HIGHSCREEN

12 kanaler, VHF, UHF og S-kanal.
Med din 8833, 1084, 8802
monitor m.fl. opnår du
den suveræne
billedkvalitet.
Leveres komplet
med stueantenne.
(Standard antenn
indgang).



**KUN
1195,-**

MASTER 5A, 5,25" drev

Med extern strømforsyning,
belaster dermed ikke
Amiga'en.
40/80 spors
omskifter.
ON/OFF switch,
videreført bus.
Støjsvag.

*5,25 uden
strømforsyning
Kun 1495,-*



1695,-



Endelig kan private video entusiaster også få råd til Genlock systemer. miniGen giver god billedkvalitet og er fuld kompatibel med alt software. Samme kvalitetsniveau som A2301 Genlock.
På størrelse med en TV-modulator

CHOCKPRIS

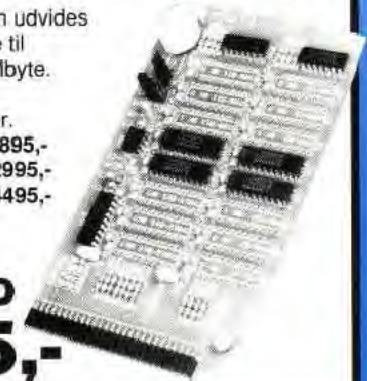
2495,-

Min iMax 1,8 Mb

Til Amiga 500. Kan udvides
med ekstra kredse til
1 Mbyte eller 1,8 Mbyte.
I alt 2,3 Mbyte!
Med ur og afbryder.
Ekstra 512 Kb 895,-
Minimax 1 Mb 2995,-
Minimax 1,8 Mb 4495,-

Pris incl.
512 kbyte

**PRISFALD
1995,-**



Stereo Sound Sampler

Rost i fagbladene i Danmark, Sverige, Tyskland, England og USA.
Et dansk produkt af meget høj kvalitet - se her hvorfor:

Stereo. Mikrofon indgang. Over 100 KHz Samplerate. Digital VU/PEAK indikering. Mono/stereo omskifter. MIC/LINE omskifter. Fuld software kompatibel. Incl. audio kabel. Incl. stereo software. Leveres i lækker box. Pris incl. dansk manual, kabel, software

795,-

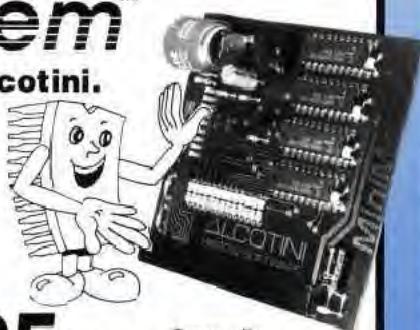
Commodore Amiga



MinMem™

512 Kbyte fra Alcotini.

- Indbygget Real-Time ur med batteri back-up.
- Med afbryder, der kan afmonteres.
- Strømsparende.
- Dansk vejledning.



CHOCK-PRIS 1295,-

Spørg din lokale forhandler

S vortex HARDDISK

- Autoboot fra kickstart 1.2 og 1.3
- Autoboot kan afbrydes med musen
- Direct memory Access
- Overfør op til 1 MB pr. sekund!
- Understøtter også FastFileSystem
- Accessstid fra 28 ms
- Gennemført bus
- Støjsvag
- Dansk manual
- Lille og fiks, fylder kun 221x232x70 mm.



**20 MB 4995,-
30 MB 6295,-
40 MB 7595,-
60 MB 8995,-**

DISKETTER PRISFALD!

3,5" KAO, No Name, 5 års garanti M/labels	7,95
5,25" No Name, 48 TPI, Kører også Amiga.	3,10
5,25" No Name Colour, 48 TPI, 5 farver.....	3,60
Diskbox til 100 stk. 3,5" eller 5,25"	99,-
(Diskette-priser ved 100 stk)	
Labels til 3,5" på tracktor, 400 stk.....	185,-

RAM UDVIELSER

512 kbyte org. Commodore m/ ur PRISFALD	1495,-
RAM kredse til A590 Harddisk eller Mini Max.	3,10

Pr. 512 kbyte (4 kredse)..... PRISFALD 895,-

SOFTWARE

KINDWORDS V. 2,0.....	KUN 695,-
Dansk tekstbehandling med dansk stavkontrol af 140.000 ord. Den længe ventede version.	

SUPERBACK.....	KUN 695,-
Det bedste og hurtigste harddisk backupprogram. 20 mbyte på kun 20 min!!	

THE SECURITIES ANALYST	595,-
Tjen penge på din Amiga!	

Læs testen i COMPUTER nr. 10/89	
B.A.D. Op til 500% hurtigere disk-access, både floppy og harddisk	495,-

DISK-2-DISK.....	448,-
Overfør filer mellem C64-Amiga	495,-

ULTRADOS UTILITIES	448,-
Suveræn CLI hjælpeprogram	

AKTUELLE HARDWARE

A2000 Intern drev. Chinon med monterings- kit. Magen til det originale DFO	1295,-
A590 20 Mbyte harddisk	KUN 5795,-
Amiga Eprom brænder. Lav selv kickstart ..	1195,-
Multiplay kabel 5 M.....	248,-
Genius Scanner til A500/2000	2995,-
Kickstart 1.2 eller 1.3	250,-
Kickstart omskifter + kickstart	TILBUD 448,-
Workbench/Extras 1.3	250,-
Boot selektor. Ny holdbar model	KUN 175,-
Kan skifte mellem DFO, DF1, (DF2/DF3)	
Musemåtte	85,-

PRINTERE

Commodore 1550C. Colour til både C64 og Amiga.....	NYHED 2895,-
Commodore MPS 1230, til både C64 og Amiga.....	PRISFALD 1695,-
Star LC10 Incl. kabel	1995,-
STAR LC10-II 25% hurtigere	NYHED 1195,-
Star LC 10 Colour. Incl. farvedriver og kabel	2795,-
Star LC24-10. Incl. kabel	3695,-

MONITORER

Philips CM8852. Hejoplösning	2795,-
Philips CM 8833 Incl. scart kabel	2695,-
Philips monitor og TV, 15" med fjernbetjening.	
60 kanaler, fuld monitorkvalitet incl. kabel	3895,-
Commodore 1084 monitor incl. kabel	2995,-

**NYT
AMIGA TILLÆGSKATALOG.
Rekvirer gratis!**

Postordre: 86 11 90 22

86 11 90 33

Fax: 86 11 90 55

FÅ ET
EKSPRES LÅN
HER OG NU



ALCOTINI

HARD & SOFTWARE

Solbjergvej 14 DK-8260 Viby J. Tlf. 86 11 90 22

HURTIG LEVERING - DAG TIL DAG - TELEFONID: 9-17.30 Priser er incl. 22% moms

DRØMME ER GRATIS.



HOLD OP MED AT DRØMME.



AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-

(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR

Ægte multi-tasking

FLEKSIBILITET

MULIGHED FOR:

DESKTOP PUBLISHING

DANSK OPSTARTPROGRAM

FANTASTISK GRAFIK

MUSIK I STEREO

VIDEOREDIGERING

BILLEDDIGITALISERING

BRUGERVENLIGHED

ANIMATION

SYNTHEZISER

CAD

Commodore
Fordi fremtiden forlængst
er begyndt.

INTUITION

4.096 FARVER

TALE

DESIGN

WORD PERFECT

MUS

HØJ OPLOSNING

TEKSTBEHANDLING

UDVIDELSE

KOM IND OG PROV DRØMMECOMPUTEREN HØJS DIN LOKALE COMMODORE FORHANDLER OG DELTAG I VORES STORE SOFTWAREKONKURRENCE

"COMputers" udsendte medarbejder i Californien, har fået den første smagsprøve på fremtidens spille- teknologi - inter- aktiv compactdisc underholdning, eller blot CD-I.

Lige nu bliver der brugt millioner af dollars i udviklingslaboratorier og softwarehuse over hele kloden på en ny teknologi, der i sidste ende vil fjerne hjemmekomputerne fra forretningernes udstillingsvinduer.

Computerens banemand hedder interaktiv compactdisc underholdning, eller blot CD-I.

Og der er penge i CD-I. Rigtig mange penge, endda.

Branchens insidere forudsætter, at markedet for interaktiv hardware og software vil være mere end 35 milliarder kroner værd om fem år.

Riordan er forrest

De fremadsynede softwarefirmaer er da også forlængst begyndt at interessere sig for CD-I.

I front finder vi Cinemaware Interactive Entertainment

Group, der ledes af "legenden" David Riordan.

Inden Riordan blev ansat i Cinemaware, havde han været med til at oprette Sarch and Design, et video- og filmproduktionsfirma med speciale i interaktiv underholdning. Riordan har blandt andet instrueret interaktive underholdningsprojekter for Atari, Lucasfilm (er der nogen, der kan huske Ballblazer?) og Embassy Television.

David Riordan var ligeledes manden bag den superlative Freedom Fighter videodisc-baserede spillermaskine.

Sin "fritid" har han brugt til at skrive, udføre og producere plader for United Artist, 20th Century and Capitol Records..

"CD-I systemet vil for alvor sætte spildesignerne i stand til at slippe deres fantasi fri, og befri os for langsom disketteindlæsning og alle de andre andre problemer computerne render rundt med", er Riordans første kommentar til "COMputer".

"Spillene, eller rettere, den interaktive underholdning, der vil blive produceret på CD-I, vil få alle de nuværende computerspil til at ligne Space Invaders", fortsætter David Riordan, uden den mindst tvivl i stemmen.

"Det eneste problem med CD-I, er at de første spil kommer til at koste omkring 7000 kroner".

"Men vi regner med, at prisen hurtigt vil synke ned omkring Amiga's niveau."

- "Det er helt åbenbart for alle, at CD-ROM enhederne tegner sig for en stadig større del af tildens spillemarked, alene på grundlag af dets evner til at gemme masser af billeder og lyd".

- "Så vi tog Defender of the Crown, lavede et nyt lydspor (komplet med oplæser og det hele) og lagde hele dynen ned på en CD-ROM plade. Og vi var intet mindre end imponerede over resultatet - spillet blev pludselig til et vaskeægte eventyr".

- "Men det er bare for at blive varmet op med at bruge Compact Disc-teknologien", konstaterer David Riordan koldt og kynisk.

- "Vores første forsøg på CD-mediet er imidlertid blevet så godt modtaget, at vi nu vil sende det på markedet".

- "Det er utrolig simpelt, at lægge en udgivelse over på CD-ROM". - "Men det er blot et spørgsmål om tid, inden CD-ROM er død og borte. Philips og Sony er nemlig allerede i færd med at markedsføre CD-ROM'sens efterfølger, CD-I".

- "Vores første CD-I udgivelse bliver It Came from the Desert, der har 25 individuelle personetyper og en komplet drejebog. It Came from the Desert vil både byde på videooptagelser og en stærkt forbedret lydside".

- "Vi vil både skyde historiens personer og lave on-location optagelser af omgivelserne. Alt hvad du ser i It Came from the Desert vil blive skiftet ud med filmbilleder!"

- "Men Cinemaware Interactive Entertainment Group skal absolut ikke begrænse sig til forbedrede versioner af de nuværende computerspil".

- "For eksempel ser vi et stort

marked for kvinder, der godt sagt aldrig har rørt ved et joystick. I den forbindelse har vi blandt andet eksperimentet med en vaskeægte soap opera til CD-I".

- "Vores første version af soap operaen er godt nok møntet på mænd, eftersom de efter al sansynlighed vil være de første til at anskaffe CD-I. Men der vil helt sikkert også komme en version til kvinder senere."

Hele ideen i soap operaen er, at du skal gøre en af bærens flotte piger så blod i knæene, at hun går frivilligt med dig hjem. Endelig et spil, der opører nogle egenskaber, spilleren kan bruges til noget formuftigt i virkelighedens verden..

Spørgsmålet er så bare, hvilken dame du skal forsøge dig på, og om det skal gøres ved at tage Humphrey Bogart citatene i brug, eller spille den bløde og åh-så forstående mand. Da vi valgte at gå lige på og hårdt, blev vi smidt ud af barten, og med den anden metode konstaterede blondinen, at vi spilde hennes tid.

Soap operaens kvinder er altså akkurat lige så umulige at gøre tilfredse, som i virkeligheden.

Det er kun himlen, der sætter grænsen hos Cinemaware Interactive Entertainment Group.

Senest har de forsøgt at få en fod indenfor hos Lucasfilm. Det ambitiøse firma prøvede at få en aftale i stand med Spielberg, da han var i gang med optagelserne til den nyeste Indiana Jones film.

Ideen var, at Cinemaware skulle have et kamera kørende sideløbende med de reelle filmoptagelser for på et senere tidspunkt at udsende en interaktiv version af Indiana Jones and the Last Crusade!

CD-ROM - holder kun kort

Efter den svade trak han os videre ind i et lille rum, hvor den nye og forbedrede version af Defender of the Crown kørte for fuld udblæsning.



AMIGAEN STYRER: COMPACT DISK INTERACTIVE

CD-I

Sådan fungerer CD-I

CD-I er udviklet af Philips og Sony, og er groft sagt en overbygning på Compact Disc teknologien.

De to mastodontfirmaer har lige fra starten har Sony og Philips sikret sig, at CD-I'er af forskellige fabrikater kan arbejde sammen - i givet modsætning til de nuværende computere.

Sony og Philips er gået sammen om en såkaldt Green Book, der minutiøst definerer

kravene til hardware og software.

Selve CD-I enheden er i realiteten to CD-spillere i én. Enheden kan i lighed med det velkendte CD-system producere fejlfri digitallyd, men den kan også så meget mere. Den er også indbygget nok elektronisk isenkram i CD-I enheden til at vise stillbilleder og lave animerede grafik på TV-skærmen.

CD-I byder med andre ord både på højopløselige TV-billeder, ren digitallyd og en 650 Mb stor hukommelse!

Standarden er helt hjemme i

lydverdenen med sine fem forskellige kvaliteter. Den højeste lydkvaliteten i CD-I systemet er naturligvis helt på højde med enhver anden compactdisc - det vil sige 16 bits sampling ved 44,1 kHz.

Systemet åbner i midlertid også mulighed for at vælge nogle lavere - og mindre pladskrævende - kvalitetsniveauer til musik og tale.

De to musikkvaliteter ligger nogenlunde på højde med en god LP (selvsagt uden røs, støv og rummel) og FM-radio uden støj.

PHILIPS

MATCH



Talenevæuet kan sidestilles med AM-sendinger, mens de specielle fonetisk kodede "informationer" er i "telefonkvalitet".

Til gengæld vil fontstik kodet tale give plads til et lyd-leksikon over mindst 60 sprog, der indeholder alle definitioner, ordenes oprindelse, relaterede ord og deres historie på en enkelt CD-I plade!

Alle lydsporene på CD-I pladen kan enten dekodes og udsendes med det samme, eller lægges ned i hukommelsen, for at blive brugt til produktion af specialeffekter, såsom tidsforsinkelse, mixning af udvalgte kanaler eller decloderede lydmanipulationer.

Billeder af en anden verden

CD-I er langtfra uden evner på billedsiden.

En CD-I arbejder med to vænsforskellige billeddtyper - naturlige billeder og grafik.

De naturlige billeder opbevares som forskelle i lysstyrke og farveværdi, hvilket i reglen kræver 8 bits pr. punkt. Ved hjælp af den såkaldte delta-YUV kodning, kan skærmens punkter antage op til 16,8 millioner variationer.

Grafikken kodes på to forskellige mæder. Kodningen sker enten via et colour-lookup table, der kan bruge 256 ud af de 16,8 millioner farver på hver scanline, eller i absolutte RGB-værdier, der bruger 15 bits pr. punkt og giver programmøren rådighed over mere end 32.000 farver.

CD-I specifikationerne byder desuden på en række special-effects, såsom enkelt-plan operationer, overlay og overlay control samt to-plans operationer.

Enkelt-plan effekterne er x- og y-akse scrolls, separat opdatering af visse områder af skærmen, animation og mosaikgrafik (ændringer af proportionerne for informationerne på skærmen).

Overlays er et smart ord for at man lægger flere skærbilleder over på hinanden. Billederne kan enten være placeret i to eller fire planer.

I fire planer vil det øverste plan typisk være reserveret til cursorbevægelse, andet og tredje plan er billeder, der enten kodes efter et colour-lookup table eller delta-YUV standarden.

Baggrundsplanet vil som regel vise et fast billede eller blot i en bestemt farve.

Skærmopløsningen findes i tre forskellige størrelser, nemlig 768*500, 768*280 og 384*280 punkter.

Der er desuden indbygget hardwarerutiner til alle de kendte videoeffekter, såsom wipes, dissolves, overlays, scrolling og partiel opdatering.

De rå specifikationer

Enheden er bygget op omkring en 68000 processor (magen til den i din Amiga) og har som minimum 1 MB RAM.

CD-I systemet opererer med et operativsystem kaldet CD-RTOS, der er i stand til at håndtere interleaved lyd, billeder og datafiler på samme tid.

Brugeren forventes at benytte en cursordrevet pegeenhed, såsom mus, joystick eller trackball.

CD-I systemets indbyggede kompressionsteknikker giver plads til en times kontinuerlig (grafik) film med lyd i LP-kvalitet på hver CD-I plade.

Men man kan ikke få det hele. CD-I enheden har en dataoverførselsrate på 175 Kbits pr. sekund som øverste grænse, hvilket ikke er nok til konstant opdatering af levende billeder og højkvalitetslyd.

Specifikationerne alene burde altså være nok til at sikre CD-I en stor udbredelse.

Og skulle produktet mod forventning ikke sælge sig selv, står der masser af driftige PR-folks klar. En god bid af de kendte elektronikvirksomheder har

nemlig forlængst bekendtgjort, at de arbejder på CD-I.

Matsushita (der stod bag udviklingen af videobåndoptageren, som vi kender den i dag) er den seneste af de store virksomheder, der er hoppet på vognen.

Og det er ikke kun spillefirmaerne, der har fået øjnene op for mulighederne i CD-I.

Softwarehouse, der har specialiseret sig i uddannelse og personaletræning, er også godt i gang med at udvikle programmet til CD-I formatet.

Philips lægger da også stor vægt på den pædagogisk værdi af deres system. - Og hvad så, det skærper jo altsammen i Philips' kasse.

Masser af software

Der står omkring 1000 af Philips' og Sony's prototyper hos verdens softwarehuse, og de første CD-I titler forventes klar indenfor de næste par måneder!

Nogle af de specielle programmer under udvikling er Classic X, der er produceret i samarbejde med Marvel Comics, Ultimate Athlete's Golf og Rand McNally Atlas, der skal hjælpe dig rundt i alle amerikas stater.

Endvidere vides der at være et eller flere større projekter under opsejling hos Parker Brothers, der er en af verdens største legetøjsfabrikant og den lykkelige indehaver af flere Star Wars licenser!

Activision, Electronic Arts, Mirrorsoft, Infogrames, og selvfølgelig Cinemaware, er mere eller mindre involverede i udviklingen af CD-I software.

Der er ingen tvivl om, at Cinemaware er det af softwarefirmaerne, der er længst fremme på CD-I fronten.

Cinemaware blev jo i sin tid stiftet med tanke på udvikling af spil til CD-I. Imidlertid løb CD-I projektet ind i tekniske problemer, og så var Amiga'en det, der

kom tættest på noget interaktivt.

Electronic Arts lå en overgang forrest i kapløbet med deres lille CD-I godbid, Welcome to Electronic Arts, der er det foreløbige eneste produkt af deres Demulator-udviklingssystem.

Men Electronic Arts har nu trukket følehornene langt tilbage af den simple årsag, at deres udviklingschef Greg Riker fik et bedre tilbud fra Microsoft. Gad vide, hvad Microsoft har undervejs.

Men det er betydeligt sværtre, at producere programmer til CD-I formatet end til hjemmekomputere (og spillemaskiner, for den sags skyld).

Udviklingen af CD-I software kræver både erfaring indenfor film-business og computerprogrammering, samt GIGA budgetter.

Forbrugerne vil hurtigt kræve at CD-I udgivelserne er af samme kvalitet som biograffilm, og det tager lang tid og koster mange millioner kroner.

Så en CD-I release vil som regel være et samarbejde mellem softwarehuse og de rige spillefilmsselskaber.

Det er i øvrigt også spillefilmsselskaberne, der sidder inde med de sikre sællerter til CD-I.

Slutning

Skal vi tro David Riordan fra Cinemaware Interactive Entertainment Group vil CD-I for alvor så igennem i januar 1991. Og der står mange penge på højkanter.

CD-I systemet har nemlig potentialet til at blive en meget større forbrugersucces end hjemmekomputerne nogensinde har været.

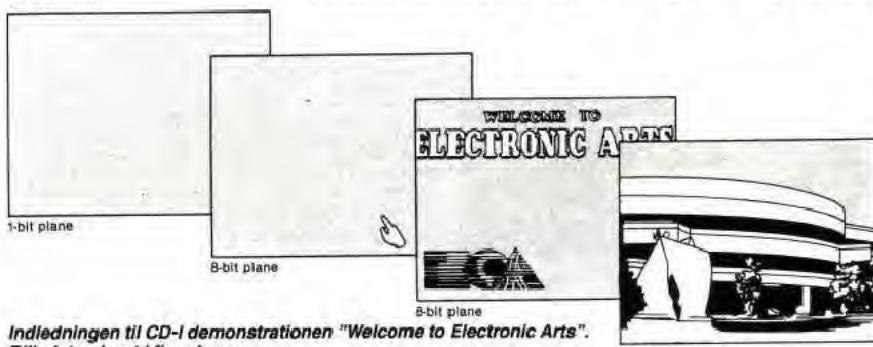
Indtil videre har softwarehuse reageret på de nye muligheder ved enten at hoppe på vognen, eller indtage en "vent og se" attitude.

Til den sidste gruppe hører alle sortseerne, der altid er gode for en forudsigelse om, at CD-I er et sort hul, der opsuger alle penge, uden nogensinde at give noget igen.

Vi er ikke et øjeblik i tvivl om, at CD-I nok skal vinde kampen om computerspilleres og programmørernes gunst.

Spørgsmålet er bare hvornår. Bliver det i '91 eller '93?

Den danske afdeling af Philips er ikke i tvivl om, at der vil gå lang tid, før CD-I vinder indpas. De har end ikke overvejet, hvornår Philips' CD-I system skal lanceres herhjemme..



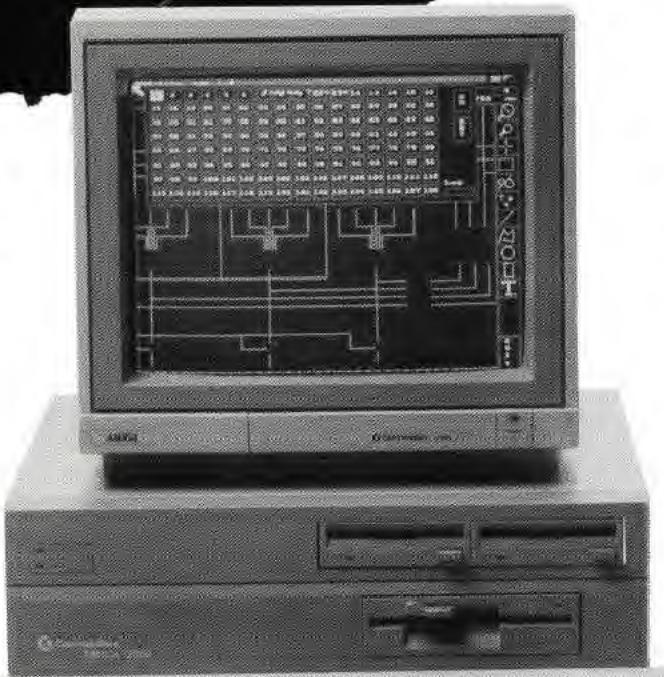
Indledningen til CD-I demonstrationen "Welcome to Electronic Arts".
Billedet er lavet i fire planer.

Morten Strunge Nielsen

- IND TIL BETAFON MED DIT
STUDIEKORT OG...

BESTIL EN AMIGA 2000 TIL 1/2 PRIS!

BETA
FON
-50%
STUDIETILBUD NO



Du får:

- 1 stk. Amiga 2000
- 1 MB RAM
- 1 3,5" diskdrev, 880 KB
- Motorolas kraftfulde 68000 CPU
- 14" farvemonitor 1084

Mulighed for at udbygge med:

- IBM XT/AT kit
- Hard disk op til 100MB
- Accelerator - kort og meget mere

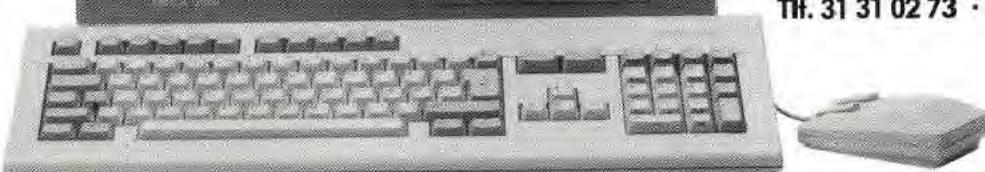
Mød fremtidens behov i god tid og køb en Amiga 2000 allerede i dag.

STUDIETILBUD INKL. MOMS 10.300,-

Kom ned med dit gyldige studiekort og hør nærmere om de mange muligheder.
Hos:

**BETA
FON**

Istedgade 79 · 1650 København V
Tlf. 31 31 02 73 · Fax 31 24 19 50



MR. CHARMING PÅ BANEN IGEN

Free Spirit Software har netop lagt sidste hånd på det 3. grafiske voksne adventure med Brad Stallion i hovedrollen. Spillet hedder *Bridge Of The Robot*, og det kombinerer humor, flot grafik og en god historie, så det går op i den højere enhed der normalt betegnes som et syndsfyldt adventure.

Denne gang ejer og bestyrer kaptajn Brad et enmands spacefartøj, kaldet "The Big Thruster" (det lyder pervers), da han pludselig får at vide, at Miss Universe er blevet kidnappet af en robot. Det er endda en robot med sex drive, oprindeligt opfundet af professor Wang. En dag gik robotten desværre besejret dræbte professoren og kidnappede Miss Universe.

Som udsending fra The Federated Goverment skal Brad nu opspore robotten, og undervejs bliver der hårdt brug for hans umådelige charme og sexappeal.

Bridge Of The Robot kan kun køre på 1 MB maskiner, og så skulle vi i øvrigt hilsne fra TDM og sige at han ikke var imponeret.

SUPER AMIGA PÅ VEJ

Der har tidligere verseret rygter om den kommende Amiga 3000, og nu ser det ud til at der er ved at komme noget konkret ud af dem.

Amiga 3000 bliver ikke nogen billig sag, idet den omregnet kommer til at koste ca. 30.000 kr. (og så skal du regne moms og toldafgifter oven i). Det er nu hele 2 år siden, at Commodores øverste chef Irving Gould proklamerede Amiga 3000's komme.

Amiga 3000 kommer til at indeholde Motorolas 68030 processor, som bliver støttet af en 68882 matematikprocessor, hvilket er en meget stærk kombination i klasse med selv de dyreste IBM maskiner.

På den kommende Amiga-konference i Paris til februar, forventes en større diskussion af fremtidens programudvikling på Amiga 3000 begyndt. Det var tidligere på tale, at Amiga 3000 blot skulle være en opgradering af A2000, men nu er der endog tale om at ændre operativsystemet. Det bliver højest sandsynligt operativsystemet

Unix, men lad os nu se hvor meget hold der er i det rygte.

Opløsningen skal tilsyneladende også ændres, og den højeste oplosning bliver da 1024 x 1024 med ikke mindre end 256 farver ud af en palette på 16 millioner farver. Prøv engang at sammenligne det med den nuværende Amiga, der har en oplosning på 640 x 512 i 16 farver ud af en palette på 4096. Jo det begynder så småt at ligge noget.

Det forventes at den nye Amiga 3000 præsenteres inden længe, og det bliver sikkert på CeBit udstillingen i Vesttyskland, stedet hvor Commodore ynder at lade deres hardware nyheder se dagens lys.

MAGELLAN BLIVER BILLIGERE

For 3 måneder siden skrev vi om det videnbasesystem, der hedder Magellan, hvor du kan lagre alt fra børsanalyser til instrukser til babysitteren vha. kunstig intelligens.

Indtil nu har det været forbeholdt de professionelle, men nu er prisen blevet sat ned med over 70%!!! Så det nu er havnet på 69 af de grønne amerikanske. Det må man da kalde udsalg!

Emerald Intelligence
3915-A1 Research Park Drive
Ann Arbor, Michigan
48108 USA
Tlf: 0091 313 663 8757

FARVE-HÅND-SCANNER TIL SCANLAB/100

Om ikke så forfærdeligt længe kommer den første farve håndscanner på markedet. Den hedder Sharp Electronics JX-100, og den kommer til at fungere sammen med ASDG's Scanlab/100. Scanlab/100 har et specielt Hi-res 4096 farvemode kaldet A-RES, som giver en imponerende oplosning på 768 x 480 på NTSC monitorer eller 768 x 680 i PAL.

I A-RES bliver det for første gang muligt at vise samtlige 4096 farver samtidigt i Hi-res. Den nye videomode giver helt nye muligheder for grafikere og producenter af videopræsentationer på Amiga.

JX-100 kan scanne et ca. 10 x 15 cm. stort område i en oplosning på 200 DPI, hvilket betyder billeddoplæsning på op til 1280 x 800 pixels. Den tilbyder også

nogle funktioner, som Sharps mere avancerede scannere normalt er ene om at råde over. Disse er bl.a. evnen til at lave sort/hvid, lave gråtoning og farve scanning for desktopublishing.

Hvis du er interesseret i Scanlab/100 eller andre af ASG's produkter, kan du henvende dig hos: Advanced Technology Holdings Jersey Supreme Works 538-546 Whippendell Rd. Watford Hertfordshire WD11 QN England
Tel: 009 44 0923 817458
Fax: 0923 817417



PÅ RET KURS MED AMIGA

Sejlerne kan inden længe godt berede sig på at tage en Amiga med om bord. For så kan de nemlig køre programmet Scan-Ahead Navigator, der kan bruges til at holde kursen når du sejler.

Programmet oversætter loran input til et positionsmærke således at du kan følge din position på et farvekodet elektro-nisk kort.

På en enkelt linie i programmet kan du så aflæse længde og breddegrad koordinater, ETA, dybde og en hel masse andet som du skal være skipper for at forstå. Med i pakken får du også programmet Scan-Ahead Map Generator, som giver dig mulighed for at lave dine egne elektroniske kort, som du kan bruge i Navigator.

Med hardwareinterfacet MarinetLAN/Integrator er det så meningen, at du kan tilslutte NMEA standard devices så som loran, SatNav, autopilot eller instrumenter til din Amiga. Hele herheden kan du få for den nette sum af 777\$ hos:

Phoenix Engineering Systems
4240 Lakeshore Rd.
Deckerville
MI 48427
USA

AMIGA FINANS

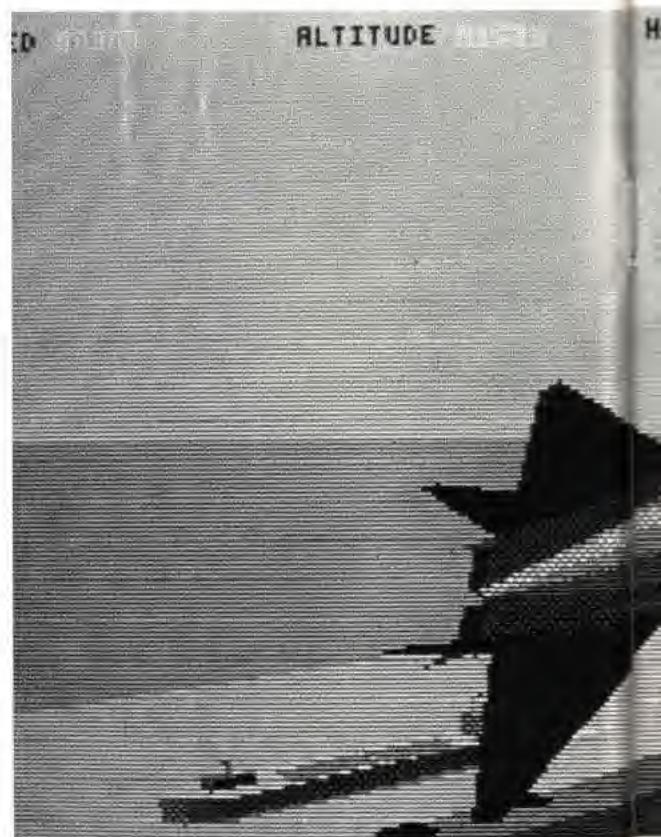
Erdu sælger inde på Børsen (når dem er der forresten ikke ret mange af mere) eller handler du meget med værdipapirer, så var det måske en ide, at alliere sig med din Amiga. For ved hjælp af programmet Take Stock, kan du holde styr på din portfolio, og sikre dig at du får et bedre overblik.

Take Stock kan generere masser af rapporter og grafer over dine transaktioner, hvilket det kan gøre for ikke mere end 50\$ hvis du kontakter:

East-West Software
73 Lorna Lane
Suffern
NY 10901
USA

ELITE OVERLEVER INDTIL VIDERE

Som du nok ved (du læser jo altid Computer ikke?) har Elite været en hel delude at svømme rent økonomisk, men nu lader det til at de er ved at få styr på tropperne efter deres omfattende reduktion i staben. De har da i hvert fald masser af udgivelser på tapetet så lad os håbe at de kommer på fode igen så de kan forsyne computerfolket med stakkevis af fede programmer.



DÅRLIG ÅNDE

Det er det der hedder "dragon-breath" på engelsk, og det er også titlen på et nyt spil fra Palace Software, der byder på en blanding af strategi og action der altsammen integreres i et role playing game. Så kan det vist ikke være mere, med mindre der også er tenniscener med i spillet.

En kun let brugt feature i spillet er, at du kan spille 3 spillere samtidig. Lad os håbe at det er lavet bedre end den flisko vi anmeldte i sidste nummer i samme stil.

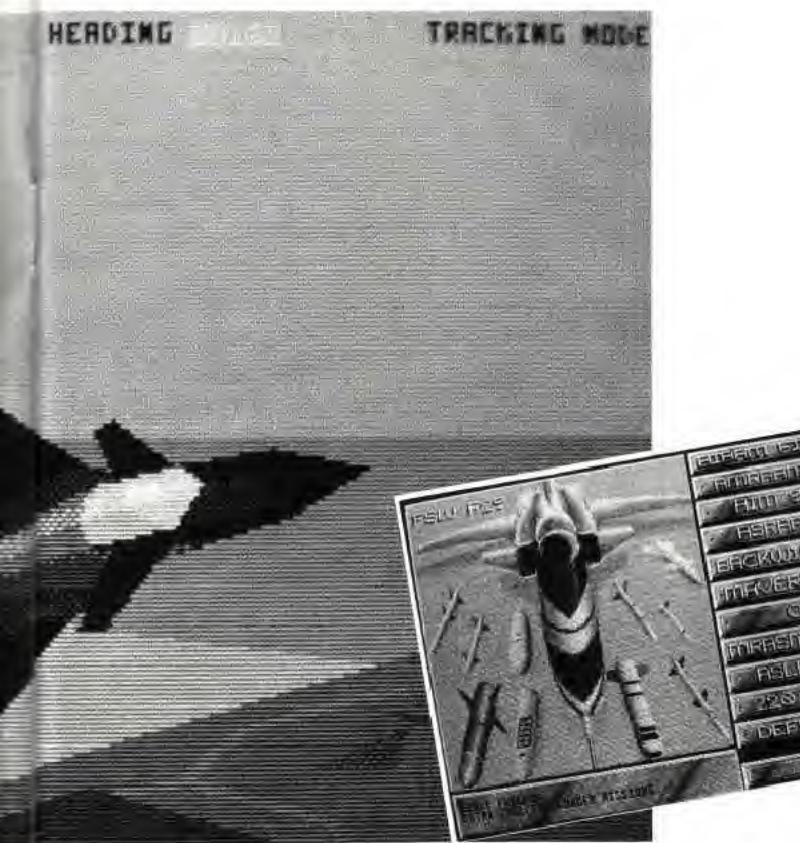
Programmet er skrevet af Andrew Bailey, der er kendt for at have ører, grafikken er af Simon Hunter, der er kendt - af sin mor og lyden er lavet af David Hanlon, der er berømt for at sige "gløø" hvert 5. minut siden han var spæd.

Palace Software
Tlf: 009 4401 278 0751



HEADING

TRACKING MODE



DRAGER / FLAMMER

Det kunne godt tyde på at drager er oppe i tiden, for ikke nok med Dragons Breaths snarlige kommen, SSI nedkommer også med deres Dragons Of Flame inden længe.

I spillet er der gået 300 år siden The Cataclysm hvor guderne hærgede landet Krynn i et forsøg på at eliminere ondskaben. Desværre fejlede de, og de overlevende vendte sig imod Takhisis, mørkets drønning, for at få beskyttelse.

The Companions of The Lance er en sammensværgelse af eventyrere, som står imellem dronning Takhisis og hendes erklaerede mål, total dominans over landet Krynn.

Dragons in flames er ikke årets action hit, men det er derimod et velgennemtænkt eventyrspli, der indtil videre må betragtes som et af de bedste spil i serien Advanced Dungeon and Dragons.

HURTIG DATA TRANSMISSION

Hvis du skal slutte 2 computere sammen, og det skal gå rigtigt hurtigt så kan vi anbefale dig Modular Technology's seneste hardware produkt, som de kal-

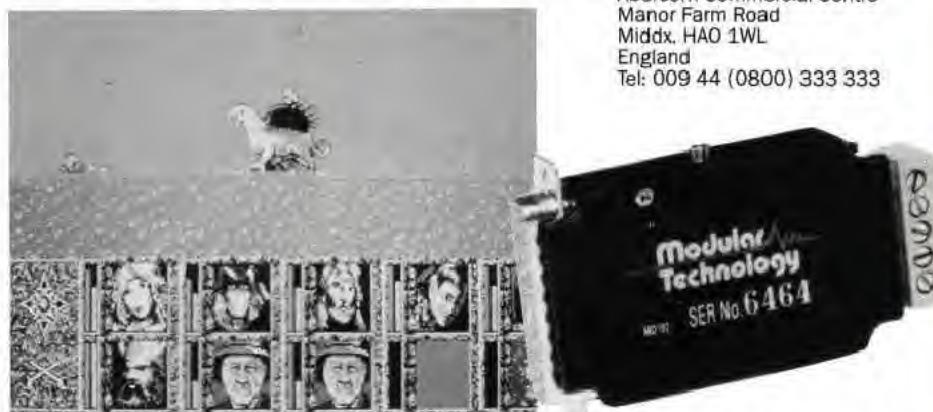
der Micro Line Driver. Tingesten fylder 85 x 45 mm, og den sættes ind i din computers I/O port.

Med Micro Line Driveren tilsluttet kan du så sende RS 232 signaler afsted igennem et kabel over en afstand på 1250 meter i en hastighed på op til 19.2 Kbaud. Ønskes en højere

afstand, må du affinde dig med at gå ned i baud rate.

Micro Line Driveren har også auto baudrate selection og valg imellem DCE/DTE operation.

I England kommer den til at koste 59 pund, og er du interesseret kan du henvende dig hos: Action Computer Supplies Abercorn Commercial Centre Manor Farm Road Middx. HA0 1WL England Tel: 009 44 (0800) 333 333



F29 PÅ VINGERNE

Langt om længe er F29 (Ocean) blevet udgivet. I denne pragtfulde kampsimulator, får du en god fornemmelse af hvad det vil sige at flyve i en Jager fra det 21 århundrede.

Du kan enten sidde i cockpitet på en Lockheed F22 Advanced Tactical Fighter eller en Grumman F29 Multi-Role Fighter, i året 2010. Det lyder jo alt sammen meget imponerende, mere spændende er det imidlertid, at du har hele 90 forskellige Scenarios at vælge imellem.

I F29 er der 4 krigszoners, nemlig Arizona, et testområde hvor du kan øve dig uden at blive blæst i stykker med det samme, Mellemøsten (hvor du BLI-VER blæst i stykker) og Europa.

Før du kommer så langt, skal du imidlertid først udruste dit fly og starte, hvilket du gør fra et hangarskib.

Men så lover Ocean dig også masser af jernbaner, byer med skyskrabere og veje, benzindepoter, oleraffinaderier, fabrikker, kirker, missilbaser og masser af andet godt. Det lyder nærmest som en hel slikbutik.

MINI GENLOCK

Fra Progressive Peripherals (dem der lavede ProGen) kan du snart købe et ny genlock til Amiga. MiniGEN hedder det, og det er stort set ikke ret meget større end en pakke husholdningsstænkstikker.

I den ene ende af genlocket, finder du 2 hun RCA stik, igennem hvilke genlocket modtager eksterne videosignaler, fra et kamera eller en anden kilde. Signalet bliver derefter sendt videre som et composite video-signal, så det kan bruges af en monitor.

I den anden ende af genlocket sidder et 23 pins hunstik, som du sætter ind i din Amiga.

RGB port. På den måde slipper du for alt, det kedelige kabel og ledning-lirumlarum, som alt for ofte går hen og bliver den rene pestilens. Det eneste denne opstilling kræver, er at din Amiga ikke står helt tæt op ad væggen.

Oven på genlocket befinner der sig en kontakt, som kan skifte imellem eksternvideo kun eller grafik lagt henover video.

Prisen er i USA på omkring 200 \$, og interesserede kan henvende sig hos:

Progressive Peripherals & Software
464 Kalamath St.
Tel: 009 1 303/825-4144



LAD DIN AMIGA KOMME TIL SIN RET

Hvis du er en af de få der af forskellige grunde ikke allerede har fået sluttet din Amiga til dit stereoanlæg, så kan vi oplyse at nu gælder der ingen dårlige undskyldninger længere. Ved at kontakte Siren Software kan du nemlig rekvirere en Amiga Soundblaster, som er et lydsystem til din Amiga.

Som du kan se på billedet består systemet af 2 højttalere på 20 Watt, som meget nemt og beklægt lader sig tilslutte din Amiga.

Så lader du din Amiga lyd komme ud gennem din stereomonitor eller endnu værre et almindelig TV, så kan du for 39.99 Engelske pund rekvirere en Amiga Soundblaster, som nok skal få naboen op på dætterne.

Interesserede kan henvende sig hos:

Siren Software 84-86
Princess ST.
Manchester
M16NG
England
Tel: 009 44 061 228 1831



NY OG BEDRE EDITOR

Det spændende amerikanske soft og hardwarefirma ASDM har netop erklæret, at deres program CygnusEd Professional udkommer i en version 2.0.

CygnusEd Professional er en allerede prisbelønnet teksteditor, og af nye funktioner kan nævnes ubegrænset undo/redo og turbo search samt søg-og-erstat mode som er 100 gange hurtigere end den tidlige version.

Desuden har version 2 hurtigere og stærkere macroer, udvist med AREXX standard.

En hurtigere og forbedret macrofunktion lader dig lægge macroer ned i en hvilken som helst tast, og så har programmet masser af backup metoder.

CygnusEd Professional er specielt beregnet til programører, som ofte har brug for at udføre mange og hurtige rettelser.

Programmet koster 99.50 \$ i USA, og interesserede kan henvende sig hos:
ASDG Incorporated
925 Stewart
Street
Madison
WI 53713
(608) 273-6585



CONTROLLERKORT DER VIL NOGET

Hardwarefirmaet Pacific Peripherals er ved at slå godt igennem med deres seneste interne SCSI (virker kun til A2000) controller kort, som de kalder for OverDrive. Du kan enten købe kortet alene, eller købe det med 1 til 7 harddisks tilsluttet (ja du læste rigtigt der står syv).

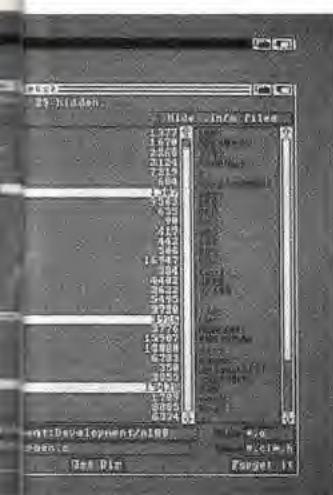
Da kortet er baseret på TrumpCard, er OverDrive hjulpet godt på vej af den hurtige

AMIGA FARVEKORT

Med programmet Pure Color fra Graphic Design Studio, er det nu slut med at sidde og gætte hvordan dine grafiske resultater kommer til at se ud når det bliver udprintet. Programmet råder over en samling af printer-ørader, designet for grafikere. Hver IFF skærm viser 32 forskellige farver, som kan printes ud på din printer. Du får derved et praktisk farvekort, idet der på hvert farvekort er angivet det nummeriske farvekode for RGB.

Pure Color kortene er alle lavet på DeluxePaint, og prisen er 17.95 engelske pund. Interesserede kan henvende sig hos:
Graphic Design Studio
417 Transcontinental
Dr. Metairie
AL 70001 USA
Tel: 009 1 504 455 0341





FLEERE BILJAGTER

Kun kort tid efter at Chicago 90 udkom, kom der et nyt forfølgelsesspil til Amiga. Denne gang hedder spillet Chase HQ det er fra Ocean, og det er en konverteret udgave af et Taito spil. I Chase HQ deltager du på politiets side, og Ocean røber, at du skal være meget hurtig med et joystick, for Chase HQ er lavet i en lynhurtig grafik

en fyrmands gråmønster.

Il starten af hvert spil, får du en beskrivelse af forbryderen og hans bil, og så er det ellers bare om at kaste sig ud i trafikken, men du skal dog være varslig for du må ikke komme i kontakt med andre biler end forbryderens.

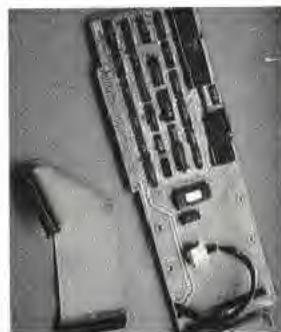
Somme tider vil du opdage at

Motorola 68440 DMA controller. Og som noget helt nyt, kan du autoboote, hvis du har Kickstart 1.3 ROM's.

Den medfølgende software retter selv i Mountlisten, så installationen har gå ret nemt.

Prisen på kortet er 250\$ i USA og 700\$ med en 40 MB harddisk, og er du nysgerrig kan du få yderligere information hos:

Pacific Peripherals
46728 Fremont Blvd.
PO Box 14575
CA 94538



HVAD TÆNKER DE PÅ?

Softwarehuset Impressions har ikke lige frem en høj stjerne her på redaktionen, for det plejer at være det rene ørl, de producerer. Nu er de imidlertid blevet meget!?! Originale for de lancerer nu det hypernye spil Space Invaders. Enten har hele



firmaet boet i en papkasse de sidste 10 år, eller også mener de at der er nogen der vil købe en pakke med 4 uftidsspil.

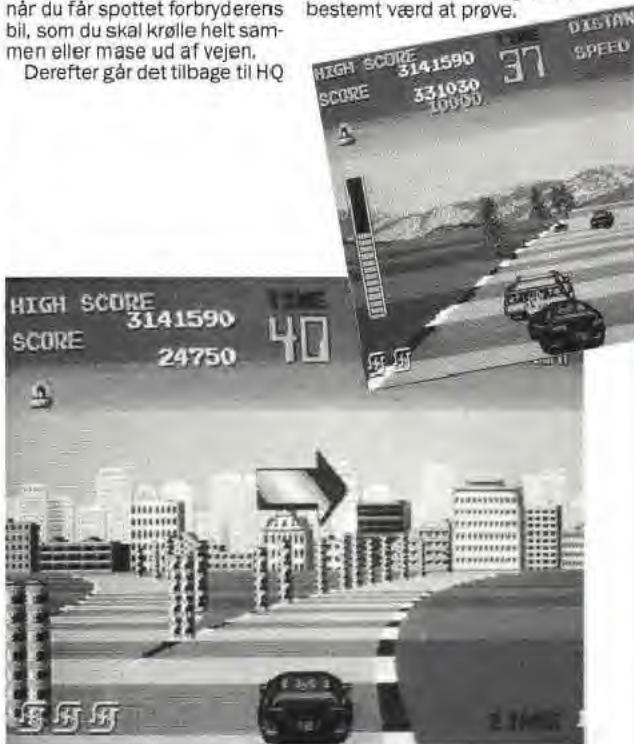
Det drejer sig nemlig udover Space Invaders om Rockstorm (Asteroids), Megapede (det gamle Centipede) og til slut Draxians, som vi har under mistanke for at være Galaxians. Hvad bliver mon det næste? En Brig tøgtsimulator?

et pilesystem vil du blive guidet hen ad den korteste rute. Kører du forkert mister du masser af værdifuld tid. Du får ekstra tid, når du får spottet forbyderens bil, som du skal krølle helt sammen eller mase ud af vejen.

Derefter går det tilbage til HO

for at vente på næste udkald,
og det bliver naturligvis ikke
nemmere.

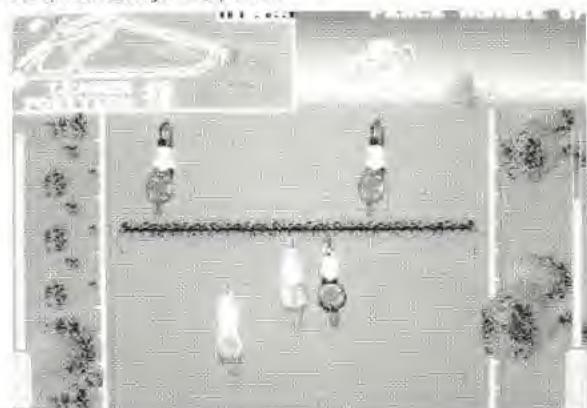
Spillet ER ude nu, og det er bestemt værd at prøve.



VERDENS HÅRDESTE LØB

Hvis du godt kan lide hestevæddeløb, men synes at heste lugter, kan du fra marts spille det berømte løb Grand National Steeple Chase hjemme på Ami-

gaen. Det ligner umiddelbart et koncept fra et gammelt Spec-trumspil som faktisk var rigtig godt men her er lyden og grafikken naturligvis blevet peppet gevældigt op. Da det er Elite, der står bag, lyder det jo helt loven-de.



DET DIGITALISEREDE REKLAMEBUREAU

**Fremitidens
reklamebureau vil
blive fuldstændig
digitaliseret. Alt
lige fra brev-
veksling til
brochure- og
videoproduktion
samt
kommunikation vil
blive skabt på
computere. "COM-
puters" Michael
Brochdorf har
besøgt Elemo
Reklame.**

mer er sat i PC'ere, printer og software, og så har man ikke engang gjort sig den uøjighed og se på fremtidsmulighederne for investeringen.

Amiga 2000'eren vil på nuværende tidspunkt kunne løse alle tænkelige opgaver i et reklamebureau. Breveksling (utal af tekstbehandlingsprogrammer), Direct Mail ("Superbase Professional" eller "The Works"), kalkulationer og beregninger (regnearksprogrammer f.eks. Maxiplan Plus), bogføring (Busy Pack), Animatics (Deluxe Paint III og Deluxe Video), konceptpræsentationer (TV show), kreativ layout-fremvisning og bearbejdelse (Deluxe Paint III), produktion af tryksager (Professional Page), illustrations-fremstilling (Professional Draw) og sådan kunne man blive ved.

Det er kun det enkelte reklamebureaus fantasi som sætter grænser for integrationen af teknologien i arbejdet. Det er væsentligt at gøre sig klart at det på rimeligt kort sigt vil være tidsbesparende, vil simplicifere kommunikationen i bureauet, give mere tid til det kreative arbejde kontra det administrative og meget mere.

Det er derfor en formuflig og fremtidssikret investering at bruge Amiga'en som det daglige arbejdsredskab.

Elemo Reklame

Midt i det pulserende handelsliv i Roskilde ligger reklamebureauet "Elemo Reklame". Et driftigt firma som bl.a. har nogle af byens største supermarkedskæder som faste kunder. Bureauet har i et år brugt Amiga'en som kreativ værktøj i hverdagen.

Man er stadig i en opbyggingsfase hvor der testes og afprøves muligheder, software og ideer. De resultater der er nået

Amiga'en er i dag en af de bedste og prisbilligste bud på computermarkedet som kan tilbydes reklamebranchen. "Elemo Reklame", et dansk reklamebureau, er allerede fuld gang med at bruge Amiga'en i det daglige arbejde.

Computere er, som værktøjer i dagens erhvervsliv, elendigt udnyttet. Et stykke højteknologi til 35.000,-, bruger man som en slags avanceret skrivemaskine til medarbejderne - og intet andet.

Reklamebranchen er ingen undtagelse. Store pengesum-





Øverst til højre:
**Casper sidder stolt
 foran sit avancerede DTP anlæg med
 Amiga 2000 som
 grundstammen.**

Øverst til venstre:
**Sådan ser det profesjonelle digitaliseringssudstyr til
 Amigaen ud. Be-
 mærk det lille han-
 dy Panasonic-
 kamera, som ligger
 på bordet - det er
 digitalt og digitali-
 serer i superkvali-
 tet.**

Til venstre:
**Sådan ser kernen i
 et 150.000,- kr's
 Amigaudstyr ud.
 Bemærk den sorte
 boks til højre i bille-
 det - det er en Polar-
 oid Freeze Framer.**

lover godt for fremtiden. Faktisk overgår mulighederne selv de højeste forventninger bureauet havde. Især kvaliteten af udskrifter og de uendelige udvidelsesmuligheder som findes på både hardware og software siden har overrasket Elemo reklame.

Yngste medarbejder

Casper Elemo, 18 år, er den yngste medarbejder i firmaet og er ligesom mange andre båd af en Amiga. Han har været hele reportøret igennem lige fra 64'eren, 128'eren og idag Amiga 2000. Casper fortæller med store glædesstrålende øjne at Amiga'en kan alt - og det den ikke kan, skal man nok kunne få presset ud af den.

Efter endt skoleuddannelse påbegyndte Casper EFG - grafisk linje - men han havde allerede snuset til højteknologiens muligheder i grafisk sammenhæng. Hvem gider at klistre med letset bogstaver, når man kan få Amiga'en til at udføre det kedelige arbejde og selv bruge sin energi på at være kreativ.

Casper hoppedde fra EFG'en og satsede istedet på Amiga'en som samarbejdspartner i sin fars reklamebureau. Noget hverken hans far eller han har fortalt.

Professionelt udstyr

Der er investeret omkring 150.000,- kroner i diverse soft-

og hardware. I selve Amiga'en er anbragt et flickerfixer kort (ingen billedrysten i interlace mode), et acceleratorkort med en Motorola 68020 CPU med en "hastighed" på 14.3 MHz samt en 80 megabyte harddisk.

Eksternt er der investeret i en 20" multisync monitor i farver (sådan en burde alle Amiga ejere ha' i deres besiddelse), en Brother HL - 8PS postscript-laserprinter, samt en reprostation med et Panasonic videokamera til digitalisering af billede- og logo materiale. På softwaresiden er der investeret i Professional Page, Professional Draw, DigiView, Superbase Professional, Quarterback (harddisk backup), Dos 2 Dos, Deluxe

DET DIGITALISEREDE REKLAMEBUREAU

Paint m.m. Alt i alt et topprofessionelt Amigaudstyr.

Eksperimenter

Casper har prøvet alle tænkelige udskriftsformer med Professional Page. Programmet benytter postscriptformatet som kan modtages af en række servicebureauer (se servicebureauen guiden andetsteds).

Casper skaber altså en tryksag på monitoren og saver den på en diskette (se den mere detaljerede beskrivelse andetsteds). Han kan nu sende den pr. post eller modem til servicebureauet og få det færdige resultatlud som overhead, dias eller færdig sats klar til trykning. Alt sammen i professionel kvalitet. Helt op til 2540 dots per inch.

I dag kender han alle de muligheder der ligger i programmet.

Fasen hvor bureauet overgår totalt til Amiga'en som arbejdsredskab er lige om hjørnet. Casper har allerede et tæt samarbejde med art directoren og grafikeren i bureauet. De afprøver deres kreative ideer med Caspers trænede computerviden som hjælp.

Især ved produktion af tilbudsaviser for supermarkeder vil der være gode muligheder for at spare tid og penge i produktionen - udtales Casper. Her er der tale om sideopbyninger som er meget ens fra uge til uge og der vil Amiga'en rigtig kunne vise sin styrke som tidsbesparer.

Hurtig post

Tidligere var postgangen mellem kunderne og bureauet et besværligt og tidskrævende stykke arbejde. Casper skabte hurtigt i "Superbase Professional" en udskrivningsroutine, sådan at databasens kundeinformationer kunne udskrives på

en adresseseddel til A-post (privatejet pakkeomdelings firma). Det planlægges nu at gøre det samme til postvæsenets adressesedler. Her kommer en af anden af Amiga'en fortrin til sin ret - brugervenligheden.

Man behøver ikke at være udannet datalog for at kunne programmere. Man sidder og fægter lidt med musen på nogle ikoner og inden man ved af det har man skabt en dybt avanceret programmeringsrutine som man kan bruge i det daglige.

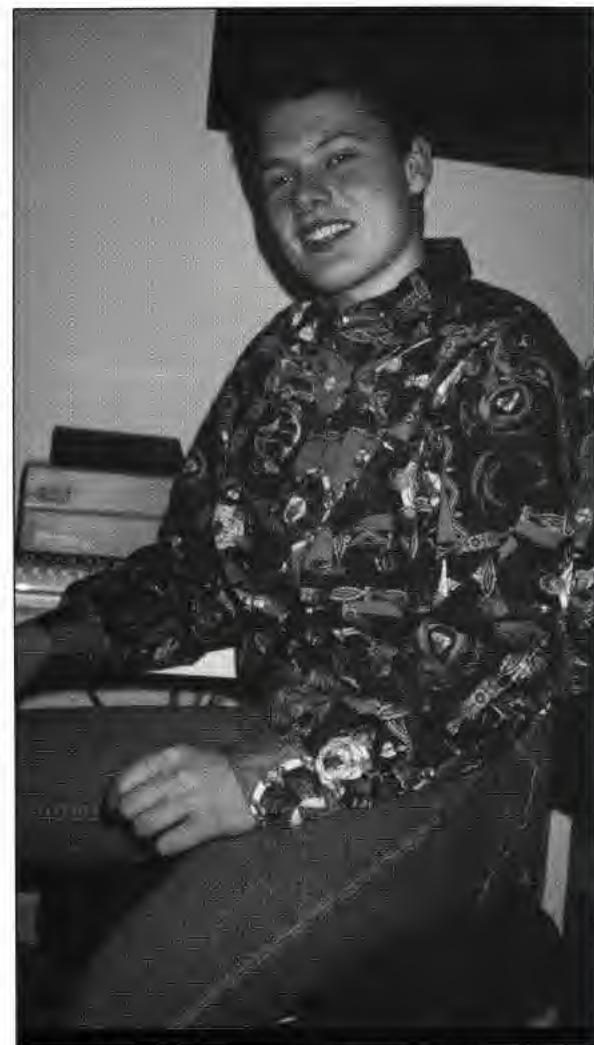
I virkeligheden er et program som Superbase Professional en avanceret relations database som PC-markedet slet ikke kan mestre til samme pris og brugervenlighed.

Fremtiden

Det er i dag praktisk muligt at sende billeder elektronisk over telefonnettet via modem. Med de nuværende kommunikationshastigheder - 2400 baud (2400 bit i sekundet) er overførselshastigheden utilfredsstillende lav. (det betyder at det næsten tager 3 minutter at sende et hi-res overscan billede).

Der er i KTAS tiltag igang som vil gøre det muligt at sende på langt højere standardiserede kommunikationshastigheder. Vel at mærke hvis man tegner et specialabonnement. Tænk hvor meget et reklamebureau vil kunne spare i porto, tid og bydrenge i den rene elektroniske kommunikation af billeder, tryksager etc. til trykkerier og satsbureauer. En ide' Elemo Reklame også allerede har med i deres planlægning.

En ting er sikkert, slutter Casper Elemo. Amiga'en har været en god investering for firmaet. Vi kan i dag tilbyde endnu flere løsninger til markedsføring for vore kunder og langt mere effektivt. Min fremtid ligger helt klart indenfor computerverdenen og dens fantastiske mulig-



Casper, 18 år, fremtidens nulevende reklamespecialist.

heder - måske som programmør eller supporter i reklamebureauer. Imens han arbejder videre på sin Amiga i Porsche version.

Casper er ung fyr som nok skal gøre karriere i fremtidens reklamebureau - fremtiden er jo forlængst begyndt.

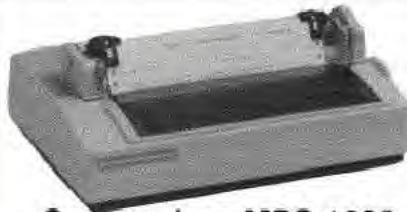
Michael Brochdorff

CPU

C

Commodore

Danmark's Største Data Super-Marked!



Commodore MPS 1230

9 nåls printer, 200 tegn i sekundet, 3 fonte (NLQ) og interface til Commodore seriel (64) samt Centronics Parallel. KUN

Kr. 1.595,- incl. moms



Commodore A590 harddisk

20 MB harddisk til Amiga 500
Autoboot med kickstart 1.3
og sokler til 2 MB ram

Kr. 5.495,-

incl. moms

Software:

Deluxe Paint III

KUN 898,00

Deluxe Video III

KUN 998,00

Kindwords med dansk stavekontrol

KUN 698,00

Seka Assembler

KUN 848,00

Abacus Amiga DOS toolbox

KUN 898,00

Andet tilbehør:

512K ram med ur til Amiga	1.295,00
Creative Soundsampler SP8	849,00
Kabel til Creative Soundsampler SP8..	198,00
Philips Monitor 8833	2.495,00
Scartkabel til Monitor 8833	198,00
Rensedisk 3,5" eller 5,25"	39,00
Rensesæt til mus	49,00
KAO brand 3,5" (10 stk.)	149,00
Genius mus til Amiga	548,00
Musematte	78,00
Museholder	78,00



Commodore MPS 1550C

Farveprinter, 9 nåls, 120 tegn i sekundet, 3 fonte (NLQ) samt interface til Commodore seriel og Centronics parallel. KUN

Kr. 2.695,- incl. moms

CPU 2000 A/S

Gł. Kongevej 134
1850 Frb. C
Tlf.: 31 24 21 21

CPU 2100 A/S

Østerbrogade 110
2100 Kbh. Ø
Tlf.: 35 43 04 00

CPU 2300 A/S

Amagerbrogade 124
2300 Kbh. S
Tlf.: 31 55 25 00

CPU 2610 A/S

Rødovre Centrum
2610 Rødovre
Tlf.: 31 41 60 42

CPU 5000 A/S

Pogestraede 26
5000 Odense C
Tlf.: 65 91 20 33

CPU 8000 A/S

Åboulevarden 45
8000 Århus C
Tlf.: 86 18 39 33

CPU 9000 A/S

Nørregade 27
9000 Aalborg
Tlf.: 98 13 22 77

Vi tager forebehold for ændringer i priser og specifikationer. Vi leverer med det samme, forudsat varerne er på lager. Alle priser er incl. moms.

For de professionelle brugere af videoprogrammer er der nu kommet ProVideo et program der gør præsentationer til en leg

-"COMputer" tester



PROVIDEO

Et af de steder hvor Amiga rigtigt vækker opsigter i TV-verdenen, hvor kombinationen af en lav pris og fremragende grafikegenskaber gør Commodores vidunderbarn særligt attraktivt.

Godt nok står din Amiga ikke mål med DR's store grafik maskiner, men forskellen er nu alligevel ubetydelig nok til at mange, især mindre TV-stationer alerede gør flittigt brug af dens

egenskaber.

I denne artikel går vi tæt på et interessant professionelt videoprojekt kaldet Pro Video, der må få enhver lokal TV-station til at spærre øjnene op en ekstra gang.

Det skal med det samme si- ges, at Pro Video ikke er noget helt nyt program til Amiga'en, men hvad der derimod er nyt, set med danske øjne, er at importøren Starlite Software har

programmet med et dansk tegnsæt.

Desuden støtter Pro Video som noget nyt også svenske og tyske specialtegn. Men først er det vist på sin plads at give en kort beskrivelse, af hvad Pro Video egentlig kan, og hvilket krav der stilles til dit system for at få det op at køre.

Hvad er Pro Video?

Det er nok mest korrekt på dansk, at kalde Pro Video for noget i retning af en karaktergenerator eller en avanceret grafisk teksteditor.

Med Pro Video i hukommelsen kan du lave dine egne videoshows med rullende, scrollende tekster i forgrunden i en hel masse forskellige typer fonts. Hvis du har hukommelse nok, eller råder over et genlock, kan du samtidig vise grafikbilleder eller film.

Kort sagt er Pro Video et absolut must, for alle dem der gerne vil præsentere en elleranden form for visuelt materiale, på en informativ og professionel måde.

Pro Video kan enten bruges til at lave almindelig TV produktion eller til slideshows f.eks. et butiks vindue, hvor en præsentation og illustration af varerne vil være passende.

Når du i Pro Video har fyldt en skærm med tekst, kan så vælge imellem en hel masse forskellige transitions til næste skærm. En transition er den metode Pro Video bruger til at præsentere næste skærmbillede på.

Det kan f.eks. gøres ved at scrollle teksten indpå skærmen eller lade den fade frem osv. Pro Video lader dig vælge imellem ca. 90 forskellige transitions, hvoraf mange af dem er ganske tækkede.

Hvad kræves der?

Hvor meget du er i stand til at lave med Pro Video er helt afhængig af hvor udbygget dit system er. For at kunne bruge Pro Video professionelt, er et genlock og helst 1.5 MB RAM vigtigt.

For selv om Pro Video godt kan køre på 1 MB RAM maskiner, så skal du minimum have 1.5 MB for at kunne lade bille-





der ind i baggrunden.

En Genlock er en ekstern enhed, der synchroniserer Amiga's video signal til en video-kilde således, at du kan "blande" Amigagrafik med film og video.

Desuden kræver Pro Video mindst 410K chip RAM og 400K fast RAM, så du må ikke fråse med hukommelsen vedt tilslutte alt for meget ekstra udstyr. Det er da også karakteristisk, at Pro Video kun kan startes op fra CLI, lige som du med det samme kan slå enhver tanke om multitasking med Pro Video og andre programmer ud af hovedet.

Ejere af ældre Amiga'er skal i forbindelse med FAST RAM være opmærksom på, at Commodore's første 512K "FAST RAM" ikke var ægte FAST RAM, og at Pro Video derfor ikke kan fungere på sådanne ældre modeller.

Problemet er dog ikke værre end det kan løses ved at skifte de falske FAST RAM ud med rigtige no-wait state FASTRAM. Der var Commodore nok en anelse langt ude med spærekni-vnen, men som sagt - det er heldigvis et problem der kun gælder for de ældre Amiga model-ler.

Det kan desuden oplyses, at Pro Video uden problemer kan lægges ned på harddisk, hvilket også må være et minimum krav i professionelle sammenhæng. Hvad derimod er knapt så professionelt ved Pro Video, er at du ikke kan afslutte Pro Video, men i stedet er tvunget til at resette eller koldstarte, hvilket godt kan være irriterende hvis du f.eks. ofte skal ud af

ProVideo for at anvende en anden grafik-applikation.

Pro Video i praksis

Når du starter op i Pro Video befinner du dig i Edit-mode, hvor en blinkende cursor står parat til at modtage dig. Din mus kan du godt gemme af vejen med det samme, for Pro Video gør kun brug af keyboard-kommandoer, hvor det især er funktionstasterne der er dominerende.

Det er forbløffende hvor nemt det er at komme igang med ProVideo. Efter en kort præsentation af programmet i den medfølgende manual, er det intet problem selv at gå på opdagelse i Pro Video's mange funktioner.

I det enkle tilfælde, starter du med at definere en linestørrel-

se (F1), der kan variere imellem størrelserne 32vl, 48vl, 64vl og 80vl, hvor vl står for Vertical Lines.

Når det er gjort, bestemmer du (F2) din aktuelle fontstørrelse og farve, hvorefter du kan gå i gang med at skrive din tekst, som var Pro Video en helt almindelig teksteditor.

Du kan vælge imellem 4 forskellige fonttyper, som alle kan anvendes i ovenstående størrelser. Du kan godt vælge en fontstørrelse, som er mindre

end den pågældende linestørrelse, blot du fortæller Pro Video om teksten skal placeres i toppen, midten eller bunden af linien. Smart feature, der f.eks. er meget anvendelig ved præsentation af formler med potenser osv.

Dertil kommer, at du også kan lave colourfonts, hvilket i praksis betyder, at du kan blande 2 forskellige farver sammen i en font efter et bestemt defineret mønster.

Det lader sig også gøre, at lave samtlige fonts om til italics, dvs. få dem til at skræne imod højre. En enkelt mangel ved denne funktion, er dog at det ikke lader sig gøre, at lave en blandet linie bestående af almindelig og italics skriftype.

I Pro Video står det dig helt frit, hvilken baggrund du ønsker for dine tekster. Udeover farve definitioner, kan du nemlig også sætte dine egne mønstre op i baggrunden, som du meget nemt kan få til at fyde hele baggrunden om nødvendigt.

En anden smart funktion som pepper dine fonts gevældigt op, er Pro Video's skyggefunktion, der laver skygger på din fonts i en form, som du selv er herre over.

Med denne funktion kan du lynhurtigt lave nogle meget overbevisende overskrifter/lo-gører, og det tog eksempelvis ikke mere end et halvt minut at



imitere "Computers" velkendte logo i Pro Video.

Grafikimport i Pro Video

Da Pro Video giver sig ud for at være et professionelt grafisk værktøj, understøtter programmet ikke grafik som ikke er i highresolution. Det betyder at du i Pro Video kun importere grafik i en oplosning svarende til 672x440. Selv om Pro Video dog er i stand til at konvertere de fleste formater om til 672x440 under forudsætning af at der ikke er for mange bitplaner.

Dermå højest være 4 bitplaner i importeret grafik (svarende til 16 farver). Det lader sig dog gøre at konvertere følgende horizontale og vertikale oplosninger til 672x440:
 Horizontal: 320, 352, 640, 672, 703
 Vertikal: 200, 220, 222, 240, 400, 440, 444

Ved testen viste det sig dog, at selv om du kan save skærm billeder i Pro Video i IFF format, som umiddelbart kan loades ind i DeluxePaint, så blev billederne væsentligt forstørrede, så grafikken blev lidt mere hakket end den så ud i Pro Video før den blev savet.

Billed importen forløb til gengæld helt problemfrit under forudsætning af at du har mindst 1,5 MB RAM i maskinen. Så råder du over en digizer eller over kreative evner i DeluxePaint eller PhotonPaint, kan du snigt lave nogle meget flotte slideshows, som præcis er af den kvalitet som vores Søren Kenner tænker på i sin "sådan tjenner du PENGE på din Commodore" artikelserie.

Konklusion

Desværre bliver du ikke rig med Pro Video lige med det samme, nærmest tværtimod, for Pro Vi-

deo koster 3995 excl. moms. Men Pro Video er også for dem der vil være professionelle på deres Amiga, og det skal de så sandelig også være hvis hardware kravene til Pro Video skal imødekommes.

Det første af en række mindre kritikpunkter ved Pro Video, er antallet af fonts. Der går ikke lang tid før man føler at de 4 fonts i 4 forskellige størrelser er alt for lidt. Heldigvis oplyser Starlite Software, at der inden længe udkommer en ekstra fontdisk med 4 supplerende fonts (i alle 4 størrelser naturligvis). Prisen for disse er 1000 kr. excl. moms.

Et flot og målrettet forsøg imod tegnedrenge Starlite.

Nu vi er ved fontproblemerne, så kunne man eventuelt godt ønske sig, at det var muligt at bruge fonts større end de 80 V.

Det næste kritikpunkt ved Pro Video er italics problemet, idet det forekommer ret upprofessionelt, at du ikke kan blande italics og almindelig tekst på samme linie. Italics funktionen bliver jo netop ofte brugt til at understrege betydningen af et enkelt ord i en sætning.

Det sidste kritikpunkt ved Pro Video er, det ikke lader sig gøre fri af bevæge sig ind og ud af programmet, uden at skulle re-

sette eller koldstarte. Slattent og meget irriterende, når der er behov for at anvende Pro Video i samarbejde med andre Amiga-programmer.

Det var så de punkter, hvor Pro Video er direkte mangelfuld, og det skal med det samme erkendes, at de alle mere eller mindre hører til småtlingsafdelingen. Derfor skal det bag-efter pointeres, at Pro Video, når man ser bort fra de små mangler, virkelig formår at give hvilket stof din Amiga er lavet af, og hvilke resultater du uden videre kan nå med forholdsvis lave investeringer.

Pro Video er meget udførligt dokumenteret i en grundig og pædagogisk manual, der først lægger ud med nogle korte og grundlæggende brugseksempler, så du hurtigt muligt kan gå i gang for dig selv.

Senere hen suppleres din forståelse af programmet nemt og smertefrit ved at slå op i den emne orienterede reference del af manualen. Godt arbejde, så mangler vi bare en dansk oversættelse Starlite.

Rent arbejdsmæssigt er Pro Video også uhyre nemt og overskueligt at bruge, når først du er kommet ind i det. For det er ikke uden grund at musen er bandlyst i Pro Video, idet det nu engang går hurtigst, når du ikke

skal skifte mellem mus og keyboard hele tiden.

Tilsidst er der en lille ønske liste som helt naturligt melder sig når man har prøvet Pro Video.

Selv om Pro Video er rettet mod mindre TV stationer og videoproducenter, der ikke i forvejen gør brug af Amiga's audiotoptilslutning, så er det alligevel oplagt at lade et program som Pro Video have nogle lydfunktioner. Tænk dig engang hvis du via MIDI eller en sampler kunne akkompagnere dine udsendelser med diverse hjemmelavede lydeffekter.

Det sidste punkt på ønskelisten er selvdefinerede transitions, idet en sådan funktion i Pro Video ville give brugeren totalkontrol over fremstillingen.

Men Pro Video som det står i dag, er absolut et meget professionelt produkt, der allerede har vist sin duelighed i Medie Værkstedet og diverse beboerforeninger landet over. For selvom prisen for en privat bruger godt kan lyde lidt pebret, så er der tale om pebbernødder ved sammenligning med andre videoprogrammer af samme kvalitet til andre maskiner.

Claus Leth Jeppesen

AMIGATIPS

HAR TIPPET EN 13'ER – KAN DU?

1	x		
2		x	
3			x
4	x		
5		x	
6	x		
7			x
8	x		
9		x	
10	x		
11		x	
12		x	
13	x		

Dansk program med dansk manual, meget let at anvende, 100% grafisk brugerinterface (menustyring). Systemdatabase til lagring af nye systemer (80 medfølger). Kombinering (fletning) af systemer uanset systemtyper. Garantidatabase samt lynchurtig beregning af nye garantier. Procenttipning med mange frasorteringskriterier. Mulighed for at tilføje matematiske præmiers placering. Database med danske og engelske tipskampe. Beregning af u-række på baggrund af tidligere kampe. Tipsregnskab med automatisk opdatering. Kører på alle Amigaer. Kan installeres på harddisk. Pris kr. 995.- incl. moms.

BECH & ERLIK i/s DATATEKNIK

Tlf. 42 81 88 25

CLI

CLI SKOLEN 4

Efter sidste artikels mega-lange indtastning, er vi tilbage med en "almindelig" artikel. Denne gang er det batch-filer, som står for skud.

Din skrivekræmpe har forhåbentlig fortaget sig siden sidst, således, at du er klar til at gå videre her i CLI-skolen. Du kan tage det roligt - denne gang holder vi os til de små indtastninger.

Husk løvrigt på, at du altid kan skrive til redaktionen, hvis du har spørgsmål eller problemer vedrørende CLI - mærk kuverten "CLI-Skolen".

Som nævnt er det denne

gang batch-filer, der har vores interesse. Lad os først summere op, hvad en batch-fil egentlig er.

En batch-fil er en tekst-fil, der består af en række af enkelte CLI-kommandoer. I stedet for at skrive alle kommandoerne hver gang, kan du ved at eksekvere batch-filen, spare en masse taste-arbejde. Du kender allerede en batch-fil - nemlig Startup-Sequence, der indeholder en række kommandoer, som bestemmer, hvordan Amiga'en startes op. Du starter en batch-fil ved hjælp af kommandoen EXECUTE (dette gælder dog ikke Startup-Sequence, der automatisk udføres fra disketten når Amiga'en tændes eller rebootes).

Vi snuser til ED

Hvordan laver man så en batch-fil? Ja, der er flere måder. Drejer det sig om meget små filer, er det letteste nok at skrive: COPY * filnavn 'Return' (ord i ' betyder, at du skal trykke på den tilsvarende tast). Herefter vil cursoren (markøren) placere sig i en ny linie og du kan skrive løs. Skriv f.eks.: DIR DFO: 'Return' INFO 'Return'

Når du er færdig med at taste, skal du fortælle CLI, at du vil stoppe indtastningen. Det gør du ved at trykke på CTRL og Ø (ikke /) samtidig. Så bliver din fil gemt og kan nu udføres ved at skrive EXECUTE filnavn 'Return'.

Men du prøver dig frem er det en god ide, at gemme din filer i RAM:. Så undgår du nemlig problemer med fyldte eller skrivebeskyttede disketter.

Du gemmer (og henter) filerne i RAM: ved blot at skrive: RAM:filnavn

- i stedet for. Bemærk, at der ikke er noget mellemrum.

Du må også huske på, at alle filer som befinder sig i RAM:, bliver slettet, hvis Amiga'en slukkes eller rebootes. Som du nok kan forstå, er ovennævnte metode ikke særlig arbejdsværlig, hvis du skal rette i det indtastede. Derfor må du bruge en anden anden fremgangsmåde, når du skal lave lidt større batch-filer (eller for den sags skyld andre tekst-filer).

Et oplagt valg af teksteditor er ED, der siden de første Workbench-disketter blev udgivet, har været fast beboer i C-directoryet. Med ED kan du lave virkelig store batch-filer uden de store komplikationer, selvom ED på visse områder lader noget tilbage at ønske. Da ED er så udbredt, har vi valgt en nærmere gennemgang - se Månedens CLI-kommando.

Andre muligheder

Der er selvfølgelig andre muligheder. Så godt som ethvert tekst-behandlingsprogram har en mulighed for at gemme teksten i ASCII-format (det vil sige tekst, som CLI forstår). Det betyder med andre ord, at du kan bruge dit sædvanlige tekstedhandlingsprogram til at lave dine batch-filer med.

Der findes endvidere et væld af gode teksteditorer, der er lavet specielt med henblik på at skrive source-kode (og dermed egner sig fortrinligt til dannelsen af batch-filer). Nævnes skal MemAcs eller MicroEMACS som det også kaldes.

MemAcs finder sig på Workbench Extras 1.3-disketten. Du kan finde brugsanvisningen på side 7-1 i den manuel, som følger med ved købet af Workbench 1.3.

Der er flere ting man skal tage højde for når man vælger sin tekst-editor. Hvor meget fylder programmet? Er der tale om en brugervenlig editor? Kan danske karakterer bruges? Men, det allervigtigste er, at man føler sig godt til rette med programmet.

På plads med filerne

Hvis du bare skal have nogle enkelte batch-filer liggende på din CLI-disk, er det lettest, hvis du bare lægger dem i root'en - alt-så DFO:

Men, du vil hurtigt opdage, at der ikke skal ret mange filer til, før det bliver uoverskueligt og forvirrende.

Normalt lægger man batch-filer i s-directoryet. S'et står nemlig for script-altså der hvor man lægger sine "manuskripter". Hvorfor lægger man filer her? Ja, det skyldes først og fremmest, at batch-filerne jo startes med EXECUTE.

Denne kommando er indrettet således, at den automatisk kigger både i det aktuelle directory og i S: når der ledes efter en batch-fil. Læg mærke til, at der er et kolon efter S. Det betyder, at det ikke nødvendigvis er selve s-directoryet, men derimod det directory, som aktuelt er tildelet det logiske navn S:

Forholdet er det, at Amiga'en ved opstart, automatisk tildeler visse directories logiske navne. F.eks. for DFO:c navnet C:, som er navnet på det directory, der ledes i når du indtaster en kommando.

Du skriver jo ikke DFO:C/EXECUTE eller DFO:C/DIR, men kan undlade de første seks tegn. Det er altså fordi, der automatisk ledes i C: når kommandoen angives. Det samme gælder altså S: som navnet på det directory der skal ledes i, når der ledes efter batch-filer.

Nu er det hele selvfølgeligt lavet så smart, at du kan ændre disse navne. Hertil bruges kommandoen ASSIGN. Prøv f.eks. fra root'en at skrive ASSIGN C: DFO:DEVS 'Return'.

Skriv så kommandoen INFO 'Return' - og bum - kommandoen kan ikke findes! Det er nemlig kun ledt efter den i det aktuelle directory og i C:, som jo nu er det samme som DFO:DEVS. For at sætte det hele på plads igen, er du faktisk nødt til at skrive:

DFO:C/ASSIGN C: DFO:C 'Return'.

Du kan altid få en fortægelse over hvilke directoryes, der er tilgivet hvilke navne, ved blot at skrive ASSIGN 'Return'.

Når vi nu er klar over at vi kan ændre disse forhold, er det til at gennemskue, hvordan vi skal organisere vores CLI-disk. Hvis vi ønsker at gemme vores batch-filer i et directory, som hedder BATCH kan sætningen ASSIGN S: DFO:BATCH indføjes i Startup-Sequence. Det vil medføre, at der ledes i BATCH efter batch-filer i stedet for i s-direc-

toriet. Men, det kan gøres endnu smørtere. Man kan nemlig også ASSIGN'e fil-navne - således kan man f.eks. indføje sætningen ASSIGN X: DFO:C/EXECUTE i Startup-Sequence. Herefter (det kræver selvfølgelig, at Startup-Sequence er udført - dvs. reboot) kan du bare skrive X: (husk kolonnet) i stedet for EXECUTE. Lignende ting kan gøres med andre kommandoer.

Et par eksempler

Las os så tage fat på de første eksempler. Vi starter ganske ukompliceret med:
ECHO:PRT: "Oversigt over samtlige filer på disketten":Return
DIR:PRT: OPT A:Return

Gem filen med ovenstående indhold under navnet PrintDir. Udfør filen med EXECUTE (eller X, hvis du har brugt ovenstående ASSIGN-kommando) og vupti - du har en udskrift af samtlige filer på din diskette. Bemærk, at PRT: omdirigerer outputtet fra skærmen til printeren.

Det næste eksempel er mindst lige så enkelt:
ECHO "Kopier filer fra DOKUMENTER til RAM":Return
COPY DFO:DOKUMENTER/
? RAM:Return

Denne batch-fil vil kopiere alle filerne fra directory DFO:DOKUMENTER til RAM:, hvorefter du kan kopiere dem ned på en anden diskette (denne fremgangsmåde er nødvendig, hvis du kun har et drev). Vi kan gøre brug af kommandoen ASK og ændre ovennævnte batch-fil til følgende:

ECHO "Kopierer samtlige filer fra DOKUMENTER til RAM":Return
COPY DFO:DOKUMENTER/
? RAM:Return
ECHO "Indsæt disketten der skal kopieres til i DFO":Return
ASK:Return
COPY RAM:
? DFO:Return
ECHO "Færdig":Return

Bemærk, at kommandoen ASK først fulgte med Workbench 1.3. Hvis du således er en af de stakler, der endnu ikke har fået Workbench 1.3, kan du ikke bruge denne batch-fil.

Prøv dig frem med lignede simple eksempler - brug din DOS-manual og se, hvor du kan udnytte batch-filernes styrke.

Næste gang går vi videre med BATCH-filer og ser bl.a. på, hvordan du kan overføre parametre til batch-filerne og hvordan du kan lave en batch-fil, der reagerer på brugeren's input.

Flemming Steffensen

Månedens CLI-Kommando

Som nævnt i artiklen er ED den teksteditor, som følger med CLI og Workbench. Der er tale om en simpel teksteditor, hvis største ulempe er, at det ikke er muligt at bruge musen til at placere cursoren (markøren). Ellers er ED en udmærket editor og eigner sig fint til at lave batch-filer med.

ED startes op ved at skrive ED filnavn - hvis filnavn eksisterer i forvejen, læses teksten ind og kan nu rediges. Ellers går ED ud fra, at du vil lave en ny tekst-fil, som skal have navnet filnavn. ED arbejder med kommandoer på to planer. Det direkte og det udvidede kommandoplan. De direkte kommandoer er alle forbundet med selve redigeringen. Det vil sige, at de styrer cursorens placering og kan slette ord og linier m.v. De udvidede kommandoer er dem som bruges mere sjældent og omfatter funktioner som find og erstat og arbejde med blokke. Altså temmelig tæt på egentlige tekstbehandlingsprogrammer.

De direkte kommandoer udføres ved en kombination af tastetryk - f.eks. CTRL B, mens de udvidede kommandoer til-

kendes ved først at trykke på Esc (Escape-tasten), hvorefter cursoren placeres foruden på skærmen og afventer den udvidede kommando. Her følger en oversigt over kommandoerne i ED, idet kun de mest anvendte er taget med:

Direkte kommandoer

Piletaster: Flytter cursoren en karakter i pilens retning

Backspace: Sletter en karakter til venstre for cursoren

TAB: Flytter cursoren til næste TAB-position

CTRL T: Flytter cursoren til starten af næste ord

CTRL R: Flytter cursoren til slutningen af forrige ord

CTRL A: Flytter cursoren til starten eller slutningen af linien

CTRL U: Scroller en side op

CTRL D: Scroller en side ned

CTRL E: Flytter cursoren til topen/slutningen af siden

DEL: [09] Sletter karakteren under cursoren

CTRL Y: Sletter fra cursor til slutningen af linien

CTRL B: Sletter hele den aktuelle linie

CTRL A: Indsætter en ny linie under den aktuelle linie

CTRL G: Gentag den sidste udvidede kommando

Udvidede kommandoer (Tryk ESC først!)

Mn Flytter cursoren til linjen med nummeret ln

T Flytter cursoren til toppen af filen

B Flytter cursoren til bunden af filen

I/abcd Indsætter abcd som en ny linie over den pågældende A/abcd/ Indsætter abcd som en ny linie under den pågældende

F/abcd/ Finder abcd i teksten fra cursoren og fremad

BF/abcd/ Finder abcd i teksten fra cursoren og bagud

EQ/abcd/dcba/ Erstatter med bekræftelse abcd med dcba

BS Markerer start på blok

BE Markerer slut på blok

DB Sletter blok

IB Indsætter blok under den aktuelle linie

IF/filnavn/ Indsætter filnavn ved cursorens placering

SA/filnavn/ Gemmer navnet under filnavn

X Forlader ED, idet filen gemmes på disken

Q Forlader ED uden at gemme filen

; Placeres for at kunne indtaste flere kommandoer på en linie - adskiller kommandoer

antal Gentag næste kommando antal gange
[09] [09]



Dejlige Demoer og Pæne Programmer

"COMputers" demo-konkurrence er slut! Under store tumulter og kampskrig er det omsider lykkedes os at finde frem til vinderne i vores Mega Demo konkurrence.

Hvorfor smed jeg en håndfuld ironi i overskriften og hvorfor mente jeg det ikke så stamt? Hvorfor sendte f.eks. DefJam og Trilogy ikke nogen demo'er ind (eller fik jeg dem bare ikke?) - læs der slet ikke "COMputer", eller - læs videre og bliv klogere.

Folke-sygdommen

Først skal det slås fast, at Amiga's styrke nok ikke står fuldt udnyttet af verdens programmører før om måske 5-10 år, men vi har da nogle eksempler på, at det snørper mod det.

Ironien ligger i, at samtlige demo'er udnytter de gamle ting, som vi har set før. Husker læserne kortets integration fra Sørens 'Sword Of Sodan'? Andre programmører fandt hurtigt ud af, hvordan den skulle gøres, men hele pointen ligger i, at Søren nu engang havde opfindsomheden til at komme først med den.

Søren har endvidere fundet ud af, at der findes en lovlig måde at vise sin kunnen på, end ved blot at smide intro'er ned på crackede spil. Samtidig tjenner han penge på det!!!

DefJam og Trilogy, som jeg nævnte i indledningen, sendte

sandsynligvis ikke ind af to årsager. Først og fremmest nok af dovenskab, men sikkert også fordi de ikke vil have deres adresser offentliggjort, som vi jo SKAL have, da vi ellers ikke ville vide, hvortil vi skulle sende præmien.

Alt dette udmunder nu i en helt tredje ting: Vi har fundet en flok læsere, som egentlig godt kan lave demo'er med alle de blærende ting, men som ikke ved hvordan de ellers skal udnytte dem. Her har de altså fået chancen, og vi kan nu præsentere ukendte menneskers mesterværker. Måske vi ser dem som ophavsmænd (der var ingen damer) til spil senere hen... (go for it, drenge og piger...)

En verden af grafik og musik

Demo'er står først og fremmest i programmørernes tegn, men som i virkelighedens verden kan de ikke leve alene. Der skal bruges både grafikere og musikere, Coca-Cola, snacks og burgere, for de kan fungere. Selv kan de måske levere musik og grafik, men grill'en henne på hjørnet har en væsentlig indflydelse på det endelige værk. I langt de fleste tilfælde er det dog forskellige mennesker der

laver musikken, grafikken og programmet, hvilket altså også viste sig at være tilfældet i vores lille konkurrence, hvor altså tre personer har kæmpet sig vej op på vindereskamleme.

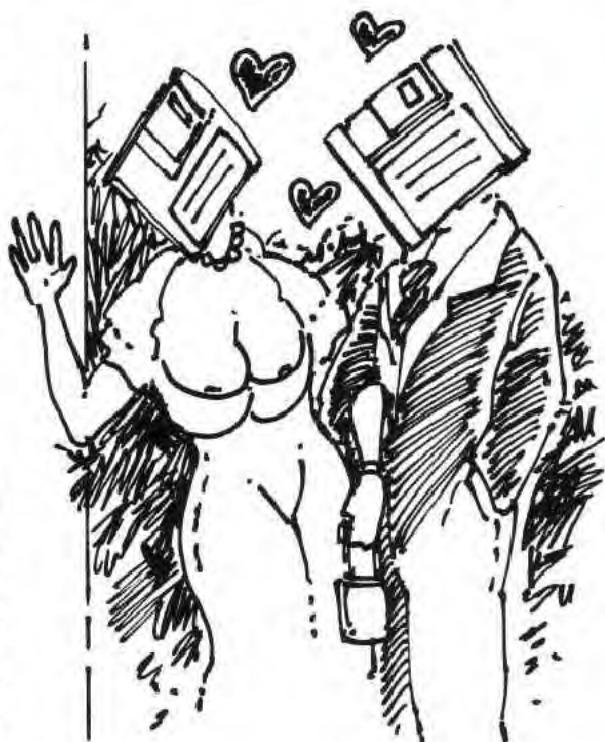
Nogle af de modstandere, de skulle forbi, var bl.a. en animation lavet i DPaint III (hvilket ikke umiddelbart var blandt vores forventninger), samt to 64'er demo'er, som dog kunne måle sig med de fleste Amiga demo'er - 64'eren's hardwaremæssige grænser taget i betragtning.

En enkelt hurdle eller to, be-

stod af lidet flatterende vektorgrafik, som dog alligevel viste at der var potentiale i de pågældende programmer.

Ellers var det bobs, der fløj rundt på sinuskurver, der var det altdominerende. Men hvad gør en dommer så, når han kun har sin smag og viden at bedømme tingene på. Jo, han bruger udelukkelsesmetoden (den dør ikke, den dør ikke...), selv om den måske virker lidt barsk, så er det den hurtigste og mest effektive.

Når så jeg har siddet, kigget



og lyttet lidt (vent lige... nu er jeg færdig), kommer jeg til den konkurrence, at 1. pladsen klart går til: Ole Bak Jensen, (Kallifffen) fra Risskov. 2. pladsen til William Rølle og Kurt Secher Andersen fra Struer og 3. pladsen til Michael Billing fra Greve.

Ole er åbenbart ikke med i en gruppe, William og Kurt heller ikke, mens Michael kommer fra 'ALIENS'. Bobleren var en sød demo fra 'TRIANGLE', hvor blandt andet fire disketter fungerede som VU-metre for musikken og en temmelig flot Amiga 500 med monitor zoomede ind og ud, men altså kun tre vindere, såh...

Demo Numero Uno!

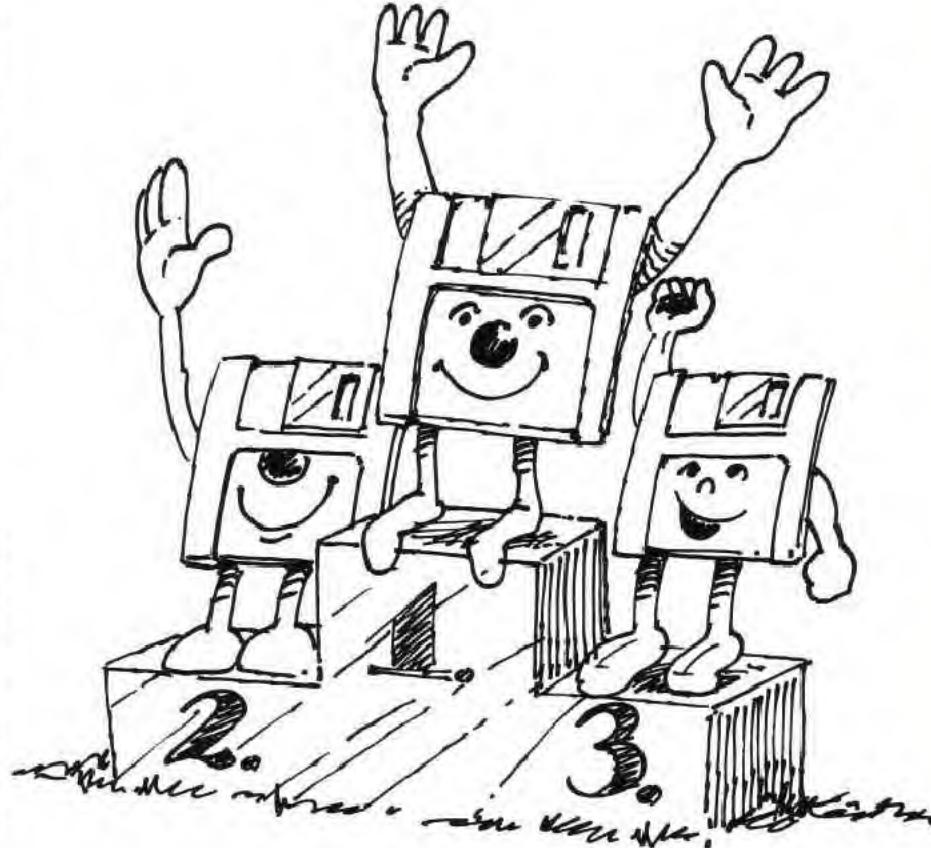
Tillykke Ole, du har lavet den mest fængende demo, set ud fra et grafisk/reklamemæssigt synspunkt. Pæn forskydning i "COMputer" logo'et, et Amiga logo, der spinner rundt i overste skærm halvdel og et flot og læseligt font til scroll-text'en, som ligger lige under fire, tynde, vandrette VU-metre i rødt og grønt, præcis som på båndoptageren i HiFi'en derhjemme.

Ydermere ser vi den rød/hvide Amiga-bold dreje rundt og glide horisontalt mellem COMputer logo'et og VU-metrene. God understregning af COMputer/Amiga-konstellationen, uden det dog virker betont.

Ole har i sin scroll-text lavet en lille hurtig reklame for Amiga's copper, blitter og sampeler, samt har udnyttet dem i sin demo, hvilket giver sig selv. Bag "COMputer" logo'et ligger nogle vandrette mangefarvede rør, som kører på en sinuskurve i dybden. Alt over VU-metrene ledsages endvidere af horisontalstjernescroll, lavet ved hjælp af sprites, som giver en fin udjævning af baggrunden i demo'en.

Scroll-teksten kører på et blåt farvebanner, lavet med copperen, hvilket giver det en stabilitet, som kører det på et par skinner. Alt i alt solide indtryk af opbygningen, hvor Amiga-logo'et i toppen nærmest virker som toppen på en skyskaber og samtidig som en mærkat, der med dennes placering giver en støttebjælke ned gennem skærmen, som netop får "COMputer" logo'et til at falde til ro, på trods af dettes animation.

Samlet giver det en nydelig standardopbygning, men da en diagonal- eller 5/4-opbygning kræver megen fantasi og erfaring, må det bedømmes til en flot præstation. Animationerne



er gode: ikke for langsomme og ikke for hurtige og scroll-teksten er til at fange i forbifarten. Balancekunst. Ingen tvivl om placeringen.

Nummer %00000010

Rølle/Andersen har skabt en duo, der måske mangler en masse endnu, men som har gode ideer (læs: fantasi) og rime-lige grafiske evner.

Amiga'en bliver ikke udnyttet fuldt ud, langt fra endda, men alligevel er der en ting, der er værd at lægge mærke til, nemlig den øverste del af billedet, men lad mig starte fra neden, hvor ca. 1/4 af billedet er badet i en MEGET lys brunlig farve med autorernes autografer i grå text.

De øverste 3/4 er på sort baggrund, hvor den midterste halvdel af billedet kun fyldes sparsomt ud af "COMputer" logo'et.

Bevares, tydeligheden er der da ikke tvivl om, men hvor er tygden hen?

Oven på "COMputer" logo'et har vi så en hulens masse bobs, der er programmeret rundt i forskellige kurver, som ind i mel-

lem godt kunne ligne noget trigonometrisk a la sinus/cosinus. Med mellemrum skifter disse kurver, hvilket måske kunne være gjort lidt mere yndefuld, men det ser godt ud alligevel, så der scorede den 'lette' midte sig et par pluspoint.

Tuppen er min yndling, selv om perspektiveringens er lidt vel minimalistisk, men skilt. Ideen er her og den er fin. To bjælker i hver sin side, imellem hvilke vi har fire udspændte tråde. Disse fire tråde er synonym med hver sin lydkanal, hvor 8 rød/hvide Amiga-bolde, på hver sin tråd, fungerer som 32 animerede LED's i et samlet 4-kanals VU-meter.

Jeg savner lidt tyngde i den, derfor kun nummer 2. Endvidere er det lidt let hoppet hen over med teksten i bunden. KUN 2 FARVER!!! På trods af alt og for sød fantasi giver jeg altså denne demo en 2. plads.

Sidst men ikke mindst

Når man først starter Michaels demo op, kigger man på midten af skærmen. Her er der et grumme grint ansigt fra en eller anden slem fyr, hvor skallen er fal-

det af, så der stikker nogle komponenter op, hvilket viser om, at han i hvert fald ikke er kommet fra en fødekllinik på denne klode.

To tynde røde linier, der skiller 1/5 fra bunden og 1/4 fra topben giver et signal om... jo, nu kommer det... "COMputer" logo'et for oven og en halvvejs ulæselig scrolltekst for neden. Halvvejs ulæselig på grund af det font, der er valgt og de to tynde rør, der danser under den, gør hverken fra eller til, men det giver dog lidt bevægelse i billedet. "COMputer" logo'et for oven er også begyndt at bølge, samtidigt fra side til side.

Senubare her. Mr. Ugly Guy er begyndt at køre rundt i sinus-kurver og to ord, bobs, der staver 'COMputer' begge to, er blinkende begyndt at køre rundt i en lissajous oven på.

De to ord integrerer sig dog til et og hovedet bliver med mellemrum afslørt af en dot-cirkel, der følger hovedets gamle kurve.

Ingen stabilitet i form af stjerner eller andet i baggrunden, men bølgerne i "COMputer" logo'et for oven er godt lavet, så derfor: STOP! Ikke flere ord! 3. plads til Michael.

Dejlige Demoer og Pæne Programmer

... når enden er god

Vinderne er fundet, så blot en lille kommentar: For guds skyld! Det er kun programmører, der ved hvilken matematik, der ligger bag RIGTIG GOD VEKTORGRAFIK! Så drop det! Tænk på helheden, tydeligheden,

Rastergrafik er meget könne-
re for alle de andre, der virkelig

skal imponeres. Og så lidt igangsætning: Mobiliserer I alle jerens venner og bekendte til at finde nye ideer, kan det være i løsner op og finder ud af at bruge Amiga'en bedre. Gø' formøjel-
se og lav så 90'er demoen der slår alt.



1. Plads: Ole Bak Jensen, Riiskov



2. Plads: William Rølle
og Kurt Secher Andersen, Struer



3. Plads: Michael Billing, Greve

Jesper Kehlet



Amiga Public Domain PD PAKKELØSNING:

Spil 10 disk. **200,-**

Grafik 10 disk. **200,-**

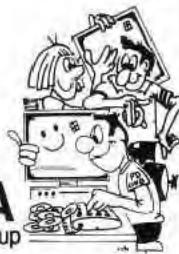
Utility 10 disk. **200,-**

PD/Data Klub: 1 månedlig diskette m. PD, nyheder og meget mere + **GRATIS** katalog og adgang til Database.

PD disk. pr. stk. **18,-**
Specialpakke disk. **35,-/stk.**
Katalog. **25,-**

Der kan bestilles pr. postordre og indbetaling på giro **8 64 32 02**

BACK DATA
Viborgvej 547, 8381 Mundelstrup
Database 86 24 39 92



ABSALON DATA

Amiga-udstyr:

Amiga 500	4995,00
Amiga 500 + CM 8633 + Kabel	7295,00
512 Kram udvidelse m. ur og aft. yder	1260,00
20 MB Golem Harddisk	4735,00
3,5" Golem Diskdriv m. bus & afbryde	1365,00
5,25" Golem Diskdriv 40/80/bus/afbryde	1720,00
3,5" Winner Diskdriv m. bus & afbryde	1135,00
5,25" Winner Diskdriv 40/80/bus/afbryde	1315,00
Diskskifte V Eprombrænder	790,00
REX Megasæt (1,1 MB program/EPROM)	695,00
Printerkabel Centronics	85,00
Monitorkabel 1500/Philips CM 8833	2005,00
Modemkabel DFO-DP1	85,00
Modemkabel DFO-DP1-DF2	130,00
Skævhed til A-500 i klart plastik	85,00

Commodore 64/128 udstyr:

Eeprombrænder	600,00
Eepromkort	135,00
Printerkabel Userport-Centronics	105,00

Printere og tilbehør:

NEC P 2200, 24 nål	4575,00
NEC P 6 plus, 24 nål	6225,00
Star LC 10, 9 nål	1955,00
Enhedskabler til NEC P 2200	1450,00

Disketter:

pr. stk.	pr. 100 stk.
5,25" DSDD NN	3,25
5,25" DSDD HD, 1,2 MB	9,00
3,5" DSDD NN	8,00
3,5" DSDD NN Kao	10,50
3" Maxell CF 2	28,00
	2520,00

Diskettebox med lås:

51 80 sk. 5,25"	75,00
51 100 sk. 5,25"	75,00
51 120 sk. 5,25"	90,00

Joystick og diverse:

Competition Pro 5000	145,00
Joystick JB 2, m. ultimotion	265,00
Joystick II V. 2.0 m. hardware, kopig.	265,00
Musdriv	85,00
Eeprom 27512	120,00
Philips CM 8633 u. kabel	2395,00

Importør af produkter fra

GOLEM - REX - VESALIA - m.fl.

Alle priser incl. MOMS

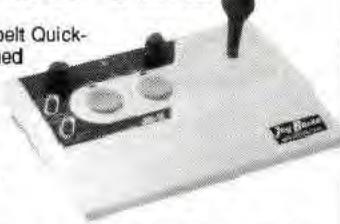
ABSALON DATA

Tlf.: 31 67 11 93

Ma. - Fr.: 15 - 19. Lø. lukket

Joyboard JB2

- 2 "fire taster
- Dobbelt Quick-fire med trinløs hastighed
- Gummifoder eller sugekoppe
- LED indikering



298,-

The ARCADE



Et joystick for livet. The ARCADE er verdens mest holdbare. Til højre og venstre håndet.

298,-

1 års Garanti

ALCOTINI
HARD & SOFTWARE

Solbjergvej 14 8260 Viby J. Tlf. 86 11 90 22

Jeg bestiller hermed:

____ stk. Joyboard

____ stk. Arcade

Sendes pr. efterkrav
(42 kr i porto)

Vedlagt i check eller indsats
på giro 5 92 22 75 (ingen porto)

Computer-1

Navn

Adresse

Postnr.: By:

Tlf.

SÆT IKKE DIN FREMTID PÅ SPIL

DATASKOLEN

HAR KURSER I

Maskinkode og C-på AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kursus giver dig viden og færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder. Behersk- DMA-kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITER, HAM og meget mere. Med andre ord:

LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Medmindre du aftaler noget andet med DATASKOLEN, får du tilsendt et brev om måneden. Hvis du bliver i tvivl om noget i kursusforløbet, får du selvfølgelig vejledning gratis.

RETURRET

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refundet brevets pris. Du er ikke forpligtet til at modtage alle 12 breve, og du kan nársomhæst melde dig ud af DATASKOLEN.



JA

ja, jeg tilmelder mig DATASKOLEN og ønsker at deltage i et brevkursus i:

- Maskinkodeprogrammering
- C-programmering
- Diskette m. programeksempler
(kun ved tilmelding til kursus)

Jeg betaler mit **forste** kursusbrev således:

- Forudbetaling 148,- kroner (+evt. diskette 97,- kr.) vedlagt på check
- Forudbetaling 148,- kroner (+evt. diskette 97,- kr.) indsats på giro 7 24 23 44
- Efterkrav. Ved modtagelsen betales 148,- kroner (+evt. diskette 97,- kr.) samt efterkravsgæbyr kr. 28,-

Navn:

Adresse:

Evt. telefon nr.:

Postnr./By:

Send kuponen til **DATASKOLEN**, Postbox 62, Nordanengen 18, 2980 Kokkedal,

Tlf. 42 24 96 57

DISKETTER FRA KR. 2,30

SONY · MAXELL · MEMOREX · 3M · NEUTRALE OSV.

3.50 KVALITETS DISKETTER

		U/MOMS	M/MOMS
3.50 MÆRKEVARE FRA SONY fra v/100	7,95	9,70
3.50 MÆRKEDISKETTER MF2DD BLUEPACK v/100	7,95	9,70
3.50 MÆRKEDISKETTER MF2DD REDPACK v/100	895	10,92
3.50 MÆRKEDISKETTER MF2DD PINKPACK v/100	9,95	12,14

LAVPRISTILBUD

3.50 2DD disketter fra Japan eller tilsvarende v/100	5,89	7,19
3.50 2DD disketter fra Japan eller tilsvarende v/100	6,95	8,48

HIGH DENSITY TILBUD

3.50 DISKETTER for 1.44 MB drev, mange kvaliteter, priser fra	14,95	18,24
5.25 DISKETTER for 1.2 MB drev, mange kvaliteter, priser fra	5,95	7,26

MÆRKEWAREDISKETTER almindelige DSDD 360 kb

SONY DSDD 360 kb	6,95	8,48
MEMOREX DSDD 360 kb	6,95	8,48
MAXELL DSDD 360 kb	8,95	10,92
3M DSDD 360 kb	8,95	10,92

5.25" DIVERSE FRA	2,29	2,79
5.25" 80 SPOR 96 TPI FRA	2,99	3,65

Næsten alle typer kan leveres i farver – RING!

MÅNEDENS
GRATISTILBUD

3.50

3.50 MÆRKEDISKETTER,
køb 100 og betal for 80,
pris ialt

6,99 8,53

3.50

MB2DD SUPER-C DISKETTER MED LIVSGARANTI,
køb 100 og få en gratis 80/100 box eller
10 gratis disketter
pris ialt

7,99 9,75

MÆRKEWAREDISKETTER HIGH DENSITY 1.2 MB

SONY DSHD 1.2 MB	10,95	13,36
MEMOREX DSHD 1.2 MB	9,95	12,14
MAXELL DSHD 1.6 MB	14,95	18,24
3M DSHD HIGH DENSITY	13,95	17,02

Alle disketter leveres med
fuld ombytningsret og
garanti, undtagen partivarer.
Alle priser er ved 100 stk.
gerne salg under – RING!

DiskMaster Aps

RING FRA 8.00 til 18.00 på 47 98 70 60

TELEFAX 47 98 74 92

DEMO

**Er du demo-frisk
her i 90'erne til at
kaste dig ud i
hovedløs kodning,
så følg med her på
siderne. Marc Friis-
Møller vil nu og
fremover komme
med lidt guldkorn
og tips til hvordan
du skal gøre.**

igang med at 'code' diverse spil. Desuden er vores allesammens Søren "SODAN" Grønbæch vel et rimeligt godt eksempel på succes i den retning.

Kreativitet og tid!

Det eneste problem der sætter grænserne for ens kreativitet, både når det gælder demoe og spil, er den tid computeren har over, og hvis man skal køre en række rutiner i realtime (opdatering hver eneste skærmperiode) er det nødvendigt at hver enkelt rutine er så hurtig som overhovedet muligt.

I denne artikel vil der for fremtiden komme en række programeksempler med hensyn til Scrolls, Bobs, Rastertricks, effekter af forskellig art og en masse andre ting.

Mit beskedne håb er at udover at være kilde til underholdning og lærdom for læseren, at blive inspiration til at der udvikles nye demoer rundt omkring.

Startop programmet

I dette nummer har jeg besluttet mig for dels at give et grundlæggende startup-program (Prog. 1) som man næsten altid vil have brug for, hvis man skal benytte de programmer som er i denne artikel.

Udover dette har jeg inkludert en fade-rutine som kan 'fade' fra en hvilken som helst farve til en anden (Prog.2), og som vi i sammenhæng med kommande programmer skal bruge.

Man kan da også se flere og flere eksempler på at 'democodere' går over til at lave software som de tjener penge på. Jeg kan f.eks. nævne at i vores lille rare Danmark er medlemmer fra grupper som DEXION, REBELS, KEFRENS og TRILOGY

Marc Friis-Møller

Program 1

Program 2

AMIGAMES

STARFLIGHT

Konverteringer går som reglen fra Amiga/Atari til IBM, men Starflight er et eksempel på en konvertering, der er gået den anden vej.

Spillet er lavet for rumnørder, idet Starflight indeholder ikke mindre end 270 stjerne systemer, med i alt 800 planeter, som du næsten alle kan tage hen og besøge. Hvorvidt du bør aflægge hver planet et visit, afhænger i høj grad af, hvor højt du værdsætter dit eget og besætningens fortsatte velbefindende.

Men ofte er du nødt til at tage chancer, for man kan aldrig med sikkerhed vide hvad man finder derude.

I Starflight starter du med at hyre en besætning bestående af helt op til 4 forskellige racer, med hver deres potentielle ressourcer. Hvis du har råd, kan du investere penge i din besætningens uddannelse, for således at få højet deres kapacitet indenfor områderne: Science, Navigation, Engineering, Communications og Medicine.

Når besætningen er hyret og hvert medlem har fået tildeles sin



rolle, kan du udruste dit skib. I starten må du nok affinde dig med et ret beskedent udrustet fartøj, men efterhånden som du begynder at tjene penge på handel osv. er der rigt muligheder for at erhverve sig et ret checket fartøj.

Målet i Starflight er at samle masser af oplysninger om de enkelte verdener, for derved at forbedre udforskningen mest muligt. Selvfølgelig bliver du nødt til at tjene penge, hvilket kan gøres igennem almindelig handelsvirksomhed.

Men nogen måneder først kommer der et tilbuddet om Starflight skal konverteres til et IBM-konvertering, idet både opførelsen og menupunkterne ikke er i en rimelig måde tilpasset med det at Starflight er et game grundet helt og stedet der anvendes. Men det er ikke et problem, da der er et godt udvalg af programmer, der kan hjælpe med konverteringen.

Men du skal ikke være den eneste, der vil konvertere Starflight til IBM-konverteringen, og et samlet arbejde vil måske indlede en god spilssamfund, som kan give et godt udvalg af programmer til andre.

Men altid vær opmærksom på, at du ikke kan få et godt udvalg af programmer til et spil, hvis du ikke har et godt udvalg af programmer til et spil. Det er ikke et godt udvalg af programmer til et spil, hvis du ikke har et godt udvalg af programmer til et spil.

Men hvis du ikke har et godt udvalg af programmer til et spil, så er det ikke et godt udvalg af programmer til et spil.



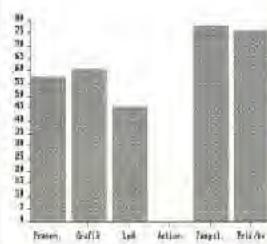
Jeg elsker simpelthen simulationsspil. Specielt dem, hvor man bliver udnevnt til et eller andet betydningsfuldt med et voldsomt ansvar hvilende på ens skulde. Det er så betyggende at man blot kan slukke for maskinen og sove lidt når det hele krakeler. Tænk hvil det var sådan i virkeligheden.

Denne tilbøjelighed til redstilles perfekt i Starflight. Alene det at man selv ansætter sit crew og sætter navne på dem gør mig helt autofisk. Og så kan vælge om de skal være menneske, øgle eller en underlig dværgonginal. Peter Brengsbo, human, Spacecaptain! Så kan ens arbejdsgiver, skoletærer eller kæreste få lov at være ens underordnede med mindre betydningstilfe erhvervsamtidigt med at man kan degradere dem til en laverestående race, en øgle f.eks.

Nå, men udover denne lille personlige triumf er der jo også en mission der skal klares. Det er ikke sådan lige at ordne, men sjovt er det. Ens business-talenter sættes på en prøve og spændingen intensiveres på en realistisk vis, bl.a. fordi man reelt er afhængig af sit crew. Man glæder sig til at lande, men først skal man vurderer videnskabsmandens analyse. Et medlem er blevet sygt. Kan doktoren helbrede ham? Er der noget lusket ved planeten? Er det en epidemi? Er der mineraler man på planeten man kan soøre kassen på osv. Det er lidt som at være medaktør i Moonbase Alpha- og det er jo en stor oplevelse. Fedt spil!

Peter

Præsentation	56%
Grafik	61%
Lyd	46%
Action	0%
Fængslende	78%
Pris/kvalitet	76%



FULL METAL PLANET

Fra det franske programnørteam Infogrames modtog vi spillet Full Metal Planet, der bygger på det populære brætspil af samme navn.

Spilleren købes for sin vægt værd i guld til at overtage en intergalaktisk minicompanis afører på en nyopdaget planet.

Opgaven består i lokalisering og indsamling af planetens metaller.

Med de mængder af moderne udstyr der stilles til rådighed, virker opgaven aldeles overkomeligt, men du er ikke alene...

Repræsentanter fra andre firmaer har også slæbt sig ned på DINI planet, og en del af din opgave består derfor i at "overtage dem" til at overgive territorium, maskiner og metal til dig.

I spillet råder du over 4 forskellige typer fartøjer, nemlig fragtere, tanks, destroyere, en lastbåd og en Weather Hen. Den sidstnævnte er en ret vigtig enhed (som du kun har én af), der som den eneste brikk i spillet formår at producere nye enheder af opsamlede jernarer.

Hver turn består af et fastsat antal actionpoints, som bruges til at bestemme hvor langt du må rykke dine enheder. Det er desuden muligt at opspare og overføre actionpoints imellem hver enkelt turn, hvis du har skumle planer.

I den 21. turn får du chancen for at tage afsted tidligere, og den der har samlet mest jern hjem til basen, kåres som spillets vinder.

Det er i Full Metal Planet muligt at spille op til 4 spillere, imellem hvem det lader sig gøre at lave hemmelige allianceer for at skubbe generende modstændere ud af spillet.

Full Metal Planet er godt nok ikke det mest avancerede strategispil, endnu set på en computer, men det er nemt og rimeligt underholdende. Sjovest bliver det nu når man er mere end 2 spillere, mens det ovenforud bliver ret kedeligt, når du spiller alene imod computeren.

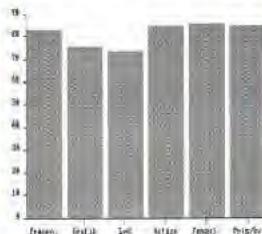
Men ellers må jeg blankt erkende, at mit generelle indtryk af Full Metal Planet var meget positivt, og at spillet bliver sjovere og sjovere, desto bedre du forstår det.

Spillet er ret gennemarbejdet, hvilket f.eks. kan ses ved at du selv har mulighed for at designe dit eget væbniskjold i en editor.

Så hvis du godt kan lide spil, hvor der skal tænkes lidt så er Full Metal Planet godt, og så får du endda en lille til figur med i købet. Så havde en prisreduktion måske været mere relevant.

Peter

Præsentation	83%
Grafik	76%
Lyd	74%
Action	85%
Fængslende	86%
Pris/kvalitet	85%



Det kan virkende om, at Full Metal Planet er meget stort et spil, da man er mere end 2 spillere. Desværre vil man da have tilført et andet for lidt, når man har en 2. Det er nemlig så lidt ulovligt at få til at tage overvældende ledelse over afsted.

Men rent strategisk er Full Metal Planet et integreret underholdende spil, som har et meget højt niveau af strategi, der dog ikke er meget. Men det er et nogenlunde godt niveau, og det er også et godt niveau for de blevende strategiske spilere, der ikke har været eksponeret for det før. Det er også et godt niveau for de, der ikke har spillet før, men der har et godt forståelse af strategi.

Full Metal Planet er et godt spil, der har mange unikke og underholdende funktioner, og det er et godt spil til de, der ikke har en høj personlighed.

Full Metal Planet er et godt spil, der har mange unikke og underholdende funktioner, og det er et godt spil til de, der ikke har en høj personlighed.



AMIGAMES

NEVER MIND

Psygnosis har i det seneste stykke tid fyret det ene actionspil af efter det andet. Deres seneste meget imponerende The Beast viste, at Psygnosis virkelig er begyndt at erhverve sig en grundlæggende forståelse for Amigaens ældre dele. Never Mind er dog ikke en helt naturlig efterfølger til The Beast, idet spillet kræver helt andre egenskaber af dig.

Der rejser sig 2 problemer ved gennemførelsen af spillet. Det første problem består i at finde frem til en puslespilsagtig brik, et sted i det 3-dimensionelle rum. I Never Mind kan du uden videre spankulere rundt på væggene, såfremt du bliver transporteret derop, igennem diverse portaler.

Når du har fundet en brik, skal du dernæst finde de portaler

som bringer dig op på det ufuldstændige billede på skærmen.

Dernæst består det næste problem i at finde ud af hvor på billedet brikken skal placeres. I starten er det helt oplagt, men blot et par baner fremme, begynder du at stede på bevægelig grafik, hvilket gør det svært at overskue billedet. Dertil kommer, at de brikker som i forvejen ligger der, ikke nødvendigvis er placeret korrekt.

Geninemfører du en bane tilstrækkeligt hurtigt bliver du belønnet med en bonus, og ved fuldendelse af et bestemt antal baner, får du tildelt et kodeord. Kodeordet kan bruges til at springe de første baner over.

Ialt er det 250 baner i Never Mind, og de er bestemt ikke alle lige nemme.

Psygnosis forsøger lidt at give deres spil en aura af genialitet. Et spil som udprægede fejlschmeckere kan bryde deres komplikerede hjerner med. Dette er nu ikke helt rigtigt. I virkeligheden er det et avanceret arcade puslespil. Men det er da også sjovt at lægge puslespil og Psygnosis tilfører det nogle ekstra dimensioner.

Manden der fungerer som redskab for flytning af brikkerne har dog en rationel styring. Via joysticket vælger man først retningen han skal gå i op. Det havde været mere rationelt om han blot gik i den retning man flyttede joysticket. Men det gør ikke noget. Never Mind er et underholdende spil som også bygger på en lidt original ide.

Peter



Det er en underlig 3D verden du træder ind i, i NeverMind. Når du har vænnet dig til at det er helt almindeligt som en flue, at mokse rundt på væggene, begynder en række opgaver i at finde frem til de rigtige portaler. Men når først du har gennemskuet strukturen i en bane, tager det næsten ingen tid at få fat i brikkerne. Heldigvis findes der en hjælpefunktion i Never Mind, der viser hvordan puslespillet ser ud når det er færdigt, men den kan kun bruges en gang.

De største problemer består som reglen i at samle puslespillet; men også det er ofte et spørgsmål om øvelse.

Grafikken i Never Mind er helt fejlfri, men den bliver på den anden side heller ikke stillet de helt store krav, om bevægelse i Never Mind.

Hvis der er noget der tæller positivt i bedømmelsen af Never Mind, så er det afgjort ideen. Den er ikke set før på en Amiga, og den må siges at være ret unik.

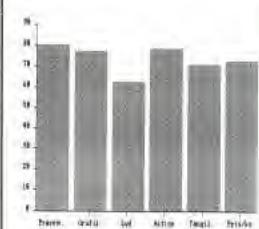
Men det er ikke helt rigtigt at kalde Never Mind for et arcade action spil, som der gøres på indpakningen. Joist skal du undgå nogle forhindringer undervejs, men i action har Never Mind så lidt at byde på, at er en helt misvisende karakteristik.

Til gengæld har Never Mind masser at tilbyde intellektet, så er du rigtig smart og god til kombinatorik så klø bare på, ellers så never mind...

Claus



Præsentation	81%
Grafik	78%
Lyd	63%
Action	79%
Fængslende	71%
Pris/kvalitet	73%



HOST-BUSTERS II

I Ghostbusters II deltager du endnu en gang i det populære og frygtløse team, der denne gang har mere end nok at lave. På den første bane bliver du i et tov færet ned i en brønd. På din tur ned for at samle slimprøver, overfaldes du af 4 forskellige typer spøgelser, som alle prøver at skræmme livet af dig. Ude i højre side af skærmen, kan du se en skræk-indikator, som viser dit ansigtstræk, og bliver du tilstrækkelig bange, falder du med et skrig ned i bunden af brønden.

Det er lykkedes Activision, at lave nogle ret irriterende spøgelser. Det mest irriterende er uden tvil den hånd som kommer flyvende og begynder at file dit reb over.

Ghostbusters er lavet i en meget overbeviste grafik, men på den anden side det ville jo også være dumt at Activision, at spilte en så dyrt licensafgift på et team af dårlige programmer, i sin helhed er Ghostbusters faktisk et godt spil, det har naturligvis sine små skavanker, som f.eks. møden hvor du skifter våben på. Det havde været meget nemmere hvis skiftet kunne laves med funktionstasterne, stedet for at du som nu vinges til at "spole" dig igennem din våben med fare for at hoppe forbi det ønskede våben. Denne "spole effekt" får dig ofte til at føle desperationens krampagtige ryk i pressede situationer, hvilket ens mellemrumstangent vil kunne bekæmpe.

På et enkelt punkt er Ghostbusters II meget forbrugeraffektiv (befastende, red.). Hver gang du er færdig med et spilloades hele indledningssekvensen ind igen, hvilket tager et minuts tid. Lyden i Ghostbusters II fortjener af ros, idet Activision har lagt masser af samplede effekter ind i spillet.

Claus



Wayyy, Ghostbusters II, den skæge og skøre film, er kommet som computer spil. Med velyst og baggestring knæder man disketten i og sidder med forventningsfulde øjne og venster. Så går det igang.

Alt lover godt. Sjove lydeffekter og grafik. Man får en ordentlig snotter i syten af et slimmonster. Det er sejt at komme igennem første bane, så man prøver igen. Og igen. Og lidt efter igen.

Stille og roligt bliver det lidt kedeligt, og ydmigende, hele tiden at skulle udsættes for de samme snotklatter. Faktisk er det eneste der driver en nysgerrigheden efter næste bane - for den er sikkert rigtig sjov. Sådan forsætter det idt spillet igennem.

Men er man udstyret med en kamp-ånd, der vil noget om en nysgerrighed, der vil meget, er Ghostbusters II et sjovt og underholdende spil, når man vil stresse af og øve sig i at slå tid ihjel. Og det kan jo også ses som en spændende udfordring.

Peter



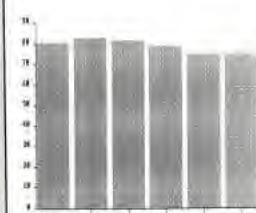
Til dit forsvar har du 3 typer våben til rådighed. Det første er en Ghostkanon, som mestre af alt ligner en flammekaster. Det andet våben er en ghostbombe, som kan kastes op i luften for at ramme samtlige spøgelser på en vertikal linje. Det sidste våben er af mere defensiv karakter, idet det er en slags skjol, som dækker dig mod spøgelser fra oven og neden.

Dit mål nede i brønden, er at samle 3 slimprøver, men du kan også samle ekstra mod, skjold eller energi til din ghostkanon.

På næste bane befinner du dig på Broadway, hvorfra du skal kæmpe dig frem til byens Kunstmuseum før det nye år starter. Du starter oppe i topsten af frihedsgrundens krone. Du råder her over en ildkugle, og med den skal du beskytte dig selv og frihedsgrundens imod spøgelserne. Frihedsgrundinden er dækket af slim, og jo flere spøgelser som rammer den, desto større bliver risikoen for dens destruktion.

Den sidste del af spillet foregår i Kunstmuseet, hvor du skal redde babyen Oscar og destruere Vigo the Carpathian. Du kommer ind i museet fra taget, og kan også her skifte imellem flere forskellige våben.

Præsentation	81%
Grafik	83%
Lyd	82%
Action	79%
Fængslende	75%
Pris/kvalitet	75%



AMIGAMES

ON-SLAUGHT

Du befinner dig i middelalderen, hvor du spiller en frygtethulemandsagtig skabning, der på grund af effektiviteten i sine voldshandlinger er frygtet i nær og fjern. Du starter spillet med at vælge en by på et kort, som du skal forsøge enten at forsvarer eller at indtage. Kort efter dette vaig begynder det at myldre ind med særlige, der dumdristigt kaster sig i kamp med dig. Først har du en simpel kælle du kan pande dem nogen på bæret med, men efterhånden som du knalder dem ned, modtager du nye våben, f.eks. armbryster, kanonkugler og våben med den sorte magis mystiske krefter. Disse er typisk symboliseret i våbenskjold og kan frit vælges efter vurdering af situationens alvor.

Den brogede hulemandsmasse er kun et problem antalsmæssigt og ikke så svær at nedmeje, men det er ikke sådan lige at slippe af med guderne, som har diverse yderst effektive himmelske våbengaver. Dine fjender kan tilhøre din egen kult, hvilket stiller dig i et

ambivalent forhold. Du vil jo gerne besejre deres territorium, men nødigt udslette din kult. Dreber du derfor i magtsygens navn for mange fjender tilhørende din egen kult, bliver du svagere.

Vinder du et angreb eller mislykkes et forsvar kastes du hovedkulds ud i en såkaldt Mind Duel, der på trods af sit navn ikke udsætter dig for intellektuel overlast. Også her gælder det joystiks-tæft i voldens navn.

Det er i sidste ende Mind Duels der afgør om du vinder eller beholdet et territorium.

Onslaught er især ikke mærket med høj grafikkvalitet, men det er også ikke et spil, der er konstrueret til at overvældet forbrugeren i et overflødig, grafikdrivende og rysende

spil. Det er derimod meget knusttænkende, men Wargame har på en måde gjort et spil, der har et stort antal forskellige modusser, der er et udtryk for den høje kvalitet i spillet.

Onslaught er et spil, der er konstrueret til at overvældet forbrugeren i et overflødig, grafikdrivende og rysende



ambient tematisk visuelt.

Det er muligt at vælge mellem forskellige modusser, og her ser man ikke mange menuer, selv ved den, og selv om menuerne er lidt teknisk, er de nemt at forstå. Så her kan du vælge for de forskellige modusser, der er tilgængelige.

Spillet er især et spil, der er konstrueret til at overvældet forbrugeren i et overflødig, grafikdrivende og rysende

spil. Det er derimod meget knusttænkende, men Wargame har på en måde gjort et spil, der har et stort antal forskellige modusser, der er et udtryk for den høje kvalitet i spillet.

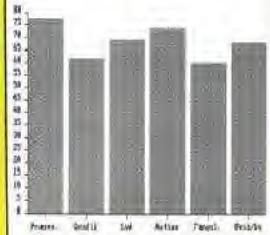
Grafikkken virker meget tegneseragtig. Man skulle næsten tro det var et out og animationerne.

Spillet er meget underholdende at spille. Jeg har det bare svært med at acceptere alle de hug man får, spillet igennem. Det er meget et spil hvorman moser frem, så hvis der er folk der kan få fedte lidt med styringen er spillet ikke perfekt. Er der folk der vender at have gang i den og afreagere er Onslaught utvivsamt en succes.

Peter



Præsentation	78%
Grafik	62%
Lyd	69%
Action	74%
Fængslende	60%
Pris/kvalitet	68%



CHICAGO 90

Biljagter fyldt med totalsmædrede amerikanske dollargrin er hvad du bliver utsat for i Infogrames Chicago 90. I spillet kan du vælge imellem, at være gangster eller politi.

Spiller ud gangster, gælder det om hurtigst muligt om at komme ud af byen, inden politiet får afskåret din flugtrute. I Chicago 90 råder politiet over 8 vogne, hvilket lyder af meget, men taget byens størrelse i betragtning er det ikke overvældende.

Den sværste rolle i Chicago 90 er uden tvivl at være politiet.

Fra en forerbil skal du dirigere masser af vogne rundt, alt imens du styrer din egen bil. Over radioen og radaren nedest på skærmen, kan du bestemme om dine kollegaer skal køre hen imod et bestemt sted, eller om der skal optages en almindelig forfølgelse af flugtbilisten. Desuden kan du skifte lederbil, således at du kan sikre dig at du altid styrer den politibil, som er nærmest.



Biljagterne er en hæsblæsende oplevelse. Måske fordi man selv lige kunne forestille sig hvor optur det ville være selv at sidde bag rattet og fyre motoren ordentligt af. Det faktum, at virkelig god når bilen skrider ud i sviven, overvejebet lave rigtige handremsevender. Når man raser derudaf og giver politiet baghjulet fungerer spillet perfekt. Men når man kører ind i noget bliver spillet forvandlet til en tovrækkningskonkurrence. At sætte bilen i bag-gear bliver en træg og opslidende proces, hvor frustrationen over at bilen ikke reagerer hurtigt nok gør en trist og modig. Spilrytmen forpurer.

Men har man tålmødigighed til at sætte sig grundigt ind i spillet, kan man få det som ens egen fejl, og ikke spillets, at man kører galt med de dertilhørende tålmødighedsdrænende omstændigheder, er det helt sikkert et godt spil.

Et godt spil med virkelighedsnære Peter

GALAXY FORCE

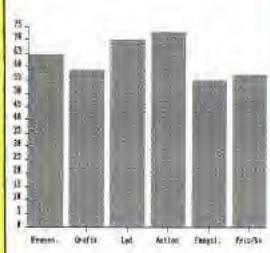
Galaxy Force er et traditionelt arcade spil. Handlingen er lagt hen i en fjern galaxe. Du flyver i et 3D- landskab i forskellige scenarier, hvor du selv kan vælge sværhedsgrad. F.eks. flyver du ind i en underfundig klode ligesom i Star Wars, hvor Luke bliver nødt til at stole på sine indre kæmper.

Et rumskib er udstyret med en fuldautomatisk laser.

Fuldautomatikken består i at der på skærmen viser sig et lille sigtekorn på en eller flere rumskibe, der kommer imod dig. Din opgave er så at trykke på fireknappen. Du skal også manøvriere rumskibet uden om særprægede meteorer. Anderledes for spillet er musikken, som er hårdpumpet fusionsmusik.



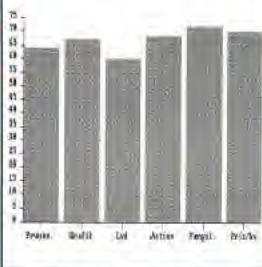
Præsentation	65%
Grafik	59%
Lyd	70%
Action	73%
Fængslende	55%
Pris/kvalitet	57%



Det første omgående om Chicago 90 er at grafikken i spillet er alt for langt ud i vognens virkelighedsformulering. Det er på Chicago 90, at man ikke har rigtigt lykket sig med bremserne. Det er en 90-Urværdning, hvilket kommer ved at ikke kunne overholde og overholde. Det er også for kedelig.

Det er ikke en god spil.

Præsentation	64%
Grafik	67%
Lyd	60%
Action	68%
Fængslende	72%
Pris/kvalitet	70%



Galaxy Force er lavet over et kontinuum, der består af forskellige niveauer. Til dem der ikke spiller i hverdagen, lyder svært promette. Star Wars. Det er intet derlig ved at få en rigtig god spiloplevelse, så længe man ikke bliver for galt. Det er Galaxy Force, der ikke har en rigtig god spiloplevelse. Det er ikke en spiloplevelse, der er en god spiloplevelse.

Grunden til at Galaxy Force ikke er nogen god spil er, at det ikke er nogen god spil. Galaxy Force er lavet i et meget mindre grænse, og det kan ikke være bedre. Det er ikke en god spiloplevelse, der er en god spiloplevelse. Det er ikke en god spiloplevelse, der er en god spiloplevelse.

Det er ikke en god spiloplevelse, der er en god spiloplevelse. Det er ikke en god spiloplevelse, der er en god spiloplevelse.

Spillet er yderst uoriginalt hvad ideen går og grafikken er kun god, hvis man er udstyret med ekstrem humoristisk sans. Det er jeg ikke. Grafikken virker forvirret og 3D-animationen forekommer uægte. Når man flyver igennem gangene i koden, opdager man til sin forbauselse at der slet ikke er vægge i almindelig forstand. Det er noget underligt persisk tæppe-a-glægt makværk, der før en til at til at tro at man flyver på hovedgaden, hvor der er en masse sidegader. Måden man finder ud af at det ikke forholder sig således er, at skabet går ud når man forsøger at flyve ned af dem. Musikken er original. Peter

HVAD ER PO

Det har stor betydning for Amiga-ejere. Postscript er nemlig tilgængeligt i indtil flere DTP programmer til Amiga'en.

For de fleste af os er den professionelle grafiske branche noget vi ser op til med stor ærefrygt. Hvordan kan de dog producere de storslæede brochurer, annoncer, avisser etc.

For få år siden ville det da også ha' været en næsten uoverskuelig opgave, for en ikke-reklame eller grafisk uddannet person, at producere en tryksag i prøff kvalitet.

Med Desk Top Publishing (DTP) begyndte en ny æra. Det blev muligt for alle at skabe deres tryksag på computer. MEN dengang lignede computer - og softwaremarkedet mildst talt en slagmark. Der var ligeså mange standarder, programmer, printerer og halvhjertede løsninger som der var producenter. Intet var kompatibelt.

Alle forsøgte at mele deres kage til urealistisk høje priser i forhold til udskriftskvaliteten og mulighederne. Faktisk lignede de fleste udprintninger et forfalsket abstrakt maleri.

Markedet for de professionelle satssystemer, baseret på computere, anvendte igen helt andre standarder og programmer. Der skulle laves investeringer i millionklassen hvis man ville skabe tryksager på computer og så var man måske den eneste ejer af systemet i det ganske land.

Postscript kommer

I midten af firserne udgav det amerikanske firma "Adobe" et program ved navn "Postscript". Programmet eller rettere programmeringssproget var tænkt som en standardisering af DTP-markedet. Brugeren skulle altid ha' den samme udskrift uanset hvilket DTP-system eller hvilken laserprinter han benyttede.

Det lykkedes på få år Adobe at blive firmaet som skabte DTP-standarden. Ligesom IBM i

sintid skabte standarden på PC markedet, ved et samarbejde med Micro Soft og skabte MS-DOS.

I dag har Adobe så stor succes med Postscript at det er en form for standard som anvendes af mange fotosættermaskiner. (En fotosætter bruges til at lave originalen (fotosatsen) som man trykker efter i trykmaskinen).

Det betyder i praksis at DTP programmer til Amiga'en som har postscript-faciliteter, f.eks. Professional Page, kan udprænte tryksager/sats på laserprintere og laserfotosættere som også benyttes af PC'er og Macintosh'er. (Det er ikke stavet forkert).

Postscript-sproget

Postscript er et side-beskrivelses-sprog eller som det hedder på engelsk PDL (Page Description Language). Det er altså et program som fortæller en laserprinter eller lasersætter hvad den skal skrive og hvor den skal sætte det på papiret.

PDL bruges som en oversætter, der knytter din Amiga's DTP-program sammen med printenheden.

Dette har den uovertrufne fordel at man kan sende den samme DTP-fil ud til laserprintere med en oplosning på 300 dpi (dots per inch = punkter pr. tomme), eller en lasersætter med en oplosning på 2540 dpi. Hvilket svarer til henholdsvis 120 og 1000 punkter pr. centimeter. Hvor den sidste "oplosning" står fuldt mål med reklamebranchens kvalitetskrav.

Man får i praksis en næsten 10 gange bedre udskriftskvalitet på lasersætteren - uden at skulle ændre noget ved filen.

Det praktiske arbejde

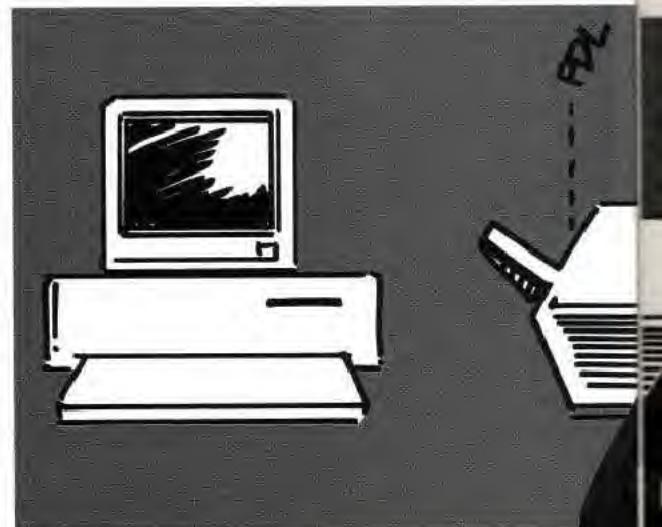
Når en tekst er skrevet færdig i et tekstbehandlingsprogram og er forsynet med koder for fed

skrift, understregning, afsnit osv. "saves" den. DTP programmet, f.eks. Professional Page, startes og dataene fra tekstdokumenten hentes ind og ombrydes.

Man designer udseendet af sin side. Hvor skal overskriften være, hvor brede skal evt. spalter være, hvor skal billede materiale og illustrationer være, hvilke typer (fonte) skal bruges etc. Det kaldes at færdiggøre teksten typografisk.

Når man så er tilfreds med re-

I forbindelse med Desk Top Publishing støder man ofte på teknologien. Ekspert siger at den revolutionerer hele reklamebranchen og gøre det muligt at skabe tryksager.



Eksempel på udskrift fra 300 Dpi postscriptlaser.

POSTSCRIPT?

Desk Top Publishing
å ordet "Postscript".
et har og vil
eklame- og grafik-
et muligt for alle

sultatet, sendes det til laserprinter eller lasersætteren. Disse fungerer i principippet på samme måde. De består begge af tre hovedbestanddele: et PDL, en RIP og en udskrivningsenhed.

PDL'en sender de nødvendige side data til RIP'en, som sørger for at hver pixel anbringes korrekt på siden samt sørger for styringen af udskrivningsenheden. Det kan f.eks. være kontrollen af arkføder og toner.

RIP

RIP'en er normalt indbygget i postscriptlaserprinterene som hardware, medens den ofte er en selvstændig computer når det drejer sig om lasersættere. Dette forklarer hvorfor prisen for postscriptlaserprinter er fra kr. 35.000,- excl. moms og opført. Der er nemlig indbygget en hel computer i printeren, ofte baseret på en Motorola 68000 processor. Den samme som en Amiga er konstrueret over.

En RIP opdeler tekster, grafik, digitaliserede billeder i en række pixels, hvil for papir og sort for farve.

Alle pixels anbringes meget nøjagtigt. Man er i stand at sætte dem med en tusindedes millimeters nøjagtighed!

Scandinie for scanlinie opbygges dataene oven i hinanden og danner den færdige side med grafik, tekst og billeder m.m.

Vektor- og bitmapgrafik

Det er i denne forbindelse væsentligt at kende forskellen på vektor- og bitmapgrafik. Sidstnævnte kendes fra f.eks. Deluxe Paint. Ønsker man her at forstørre en billed-del bliver det med en grovere grafik til følge, hakker i grafikken.

Vektorgrafikken kan derimod forstørre, formindske, dreje, manipulere tekst og grafik uden at slutresultatets kvalitet forringes. Simpelethen fordi alle flader, omrids etc. er beskrevet efter matematiske formler (vektorer).

Postscriptformatet benytter vektorgrafik. Med det resultat at alle bogstaver i principippet kan udprintes i alle størrelser, vinkler og tykkelser - hvis man altså har en postscriptlaserprinter og et postscript DTP-program.

Den eneste undtagelse er når man importerer digitaliserede billeder og bitmap-grafik (Deluxe paint) i DTP-program-

met - de vil stadig få grove kontrurer ved manipulering. Det findes der nu også løsninger på - men det vil være for omfattende at beskrive i denne sammenhæng.

Udskrifts media

Det er de færreste beskåret at kunne investere i en postscriptlaserprinter til 35.000,-. Der er heldigvis indtil flere servicebureauer som kan tilbyde udskrifter af dine postscripttryk-sager i formidable kvaliteter til rimelige priser. (se servicebureau-auguiden andetsteds). Ikke alene kan man få resultatet ud på en sats. Det kan også fås i farver på overheads til over-headprojektorer samt superskarpe dias. Derved er man sikret adgang til nogle af de bedste udskriftsfaciliteter i ens færdige arbejde.

Fremitiden er forlængst begyndt, så hvis man vil være med i fremtidens mediesamfund, så er det med at få fingrene op af lommen og investere nogle kroner i et postscript DTP-program. Personligt foretrækker jeg "Professional Page", det er det dyreste men det bedste.

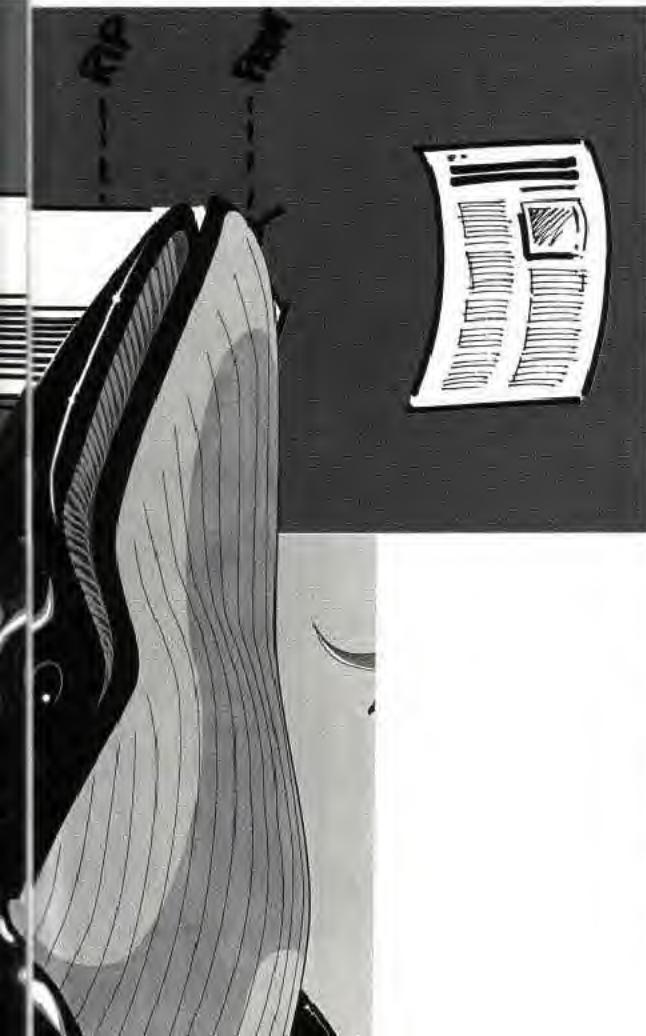
Et højt anerkendt magasin - Computers Buyers Guide - har bedømt Professional Page til at være "best buy" over bl.a. Page-Maker og Ventura Publisher - som er to MAC og IBM sværvægtige. Godt at man er ejer af en Amiga!

Hvorom altting er, postscript er kommet for at blive og fremtidens DTP systemer vil med garanti være i Postscript-format. Til gavn for alle parter.

Amiga'en åbner ens øjne for helt nye verdener, fagområder og muligheder - men husk at man ikke bliver professionel reklamemand fordi man investerer i Professional Page - kun ved at arbejde stædigt og seriøst med tingene lærer man sig teknikerne og faget.

Amiga'en gør blot indlæringsfasen meget kortere og nemmere. God vind!

Michael Brochdorf



Commodore Næsten GRATIS

og vi yder 1 års garanti på alle varer.

TILBUD

Den bedste farvemonitor til Amiga
MODEL PHILIPS CM8833

Opløsning 600x285
Lyd Stereo
Grøn Knap Ja

2.495,-

3,5" drev til Amiga, Senator

med afbryder, bus, super slimline, støvklap og 70 cm kabel. Fuldstændig lydlos



1.195,-

5,25" drev til Amiga

med afbryder, bus og super slim-line. Fuldstændig lydlos. Omskifter mellem 40 og 80 spor. Evt. med ekstern strømforsyning. Så er det MASTER 5A-1, også PC-1 Compatibel

Fra 1.495,-

Amiga 500+CM8833+kabel og 3 spil Kæmpetilbud

7.295,-

Også tilbud på andre pakkeløsninger.

A590 fremtidens Harddisk

Med A590, der er kombineret harddisk og RAM udvidelse, der får den populære A500 op på siden af den professionelle A2000. A590 består af en Epsilon slimline 3,5" 20 Mb Harddisk på 80ms, SCSI interface med plads til op til 7 eksterne SCSI enheder. Som det helt nye, har også plads til op til 2Mb RAM i indbyggede sokler. Som rosinen i pisseenden har A590 også indbygget en DMA-controller der får overfølsomhedsenheden op på 24 Mb/Sek. Et fordelagtigt valg til din A500.

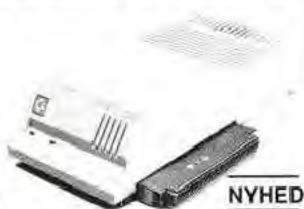
Til Amiga 500 20Mb. Autoboot med kickstart 1,3

5.495,-

incl. sokler
til 2 Mb Ram

med 512 Kb RAM
monteret

6.445,-



NYHED

Fax 45 93 44 07
Vi leverer til hele Norden,
Levering inden 48 timer i DK
Priser er incl. moms.
Forbehold for prisændringer!

GIRO 7 52 51 33

TLF. 45 93 44 11

star PRINTERE

Vi har også de nye business-
Printer, med 8 timers tilkaldeservice i garantiperioden. RING

STAR LC-10 144 tegn pr. sekund	1.995,-
STAR LC-10 Colour	2.695,-
STAR LC24-10. 24 nále.med utal af skrifttyper	3.695,-
STAR NB24-10. 24 nále. 216 tegn pr. sek.	4.895,-
Arkføder til alle LC printer	fra 1.090,-
Parallelt interface til NL-10 incl. kabel	695,-
Farvebånd til alle STAR modeller (GOD PRIS)	RING
Commodore MPS 1550 colour, ny model	2.895,-

DISKETTER

Vi importerer selv vores disketter direkte fra anerkendte japanske og europæiske fabrikker.

Kvaliteten er garanteret høj, derfor giver vi 100% garanti.

Vi har alle Kao + 3M mærkevarer på lager

Varenavn	Pris V. 100
5.25" DSDD 48tpi i box med udstyr	2,95
3.50" MF2DD	6,95
3.50" MF2DD Extra kvalitet SONY - NN	7,95
3.50" MF2DD med labels i 5 farver , KAO-NN	8,95
3.50" MF2DD KAO eller 3M mærkevarer	12,10
Diskbox m. lås til 100 stk.	84,00
Originale Amiga labels i 5 farver	0,50
Rensedisketter fra	49,00

DIVERTIS

3,5" Drev til Amiga 2000 -intern	1195,00
Multiplayerkabel	248,00
Handy Scanner	2995,00
Joystick	fra 99,00
Joyboard	298,00
Kickstartomskifter	295,00
Kickstart ROM 1,2 eller 1,3	250,00
Workbench sæt 1,3	250,00
Mus til Amiga 500	395,00
Musematte	69,00
Bootselector (DF 0 - DF 1)	148,00
Rejsebox til 10 disketter	fra 39,00

Ramudvidelser:

512 Kb intern til A500	1095,-
1,8 Mb intern til A500	3995,-
512 Kb inter RAM kort til A500, uden RAM	395,-
512 Kb til A590	795,-

Stereo Soundsampler - Midi-Interface

(En soundsampler er en enhed som du forbinder via et kabel til din computer. Herefter kan du via de 2 indgange på sampleren optage lyd med en mikrofon eller en linje-udgang fra båndoptagere, radio, pladespiller eller compact disc. Lyden bliver optaget digitalt (omsat fra almindelig lyd til digital data) hvilket betyder at man kan arbejde med den inde i computerens hukommelse.)

Alle med danske manualer

Alcotini
Creative Sound Systems
Smart Sound

Fra 398,-

BANZHAF
datamedier
LYNGBY TORV 10
2800 LYNGBY

PROFESSIONEL TRYKNING

Hvis man vil lave en brochure, avis, manual, overhead, formular, annonce, plakat, rapport, bestillingsliste, undervisningsmateriale, bog, et dias, et magasin eller noget helt tredie i professionel kvalitet. Så er her en instruktion i hvordan man gør det på Amiga'en med programmet Professional Page.

Efter man har skabt sin færdige tryksag på monitoren med et Desk Top Publishing program med Postscript, skal det sendes til servicebureauet som producerer selve dia-set, overheader eller satser ud fra postscriptfilen. Dette forløber ikke helt smertefrit, medmindre man nøjagtig ved hvad man skal gøre. Derfor denne vejledning.

Filen

Under alle omstændigheder startes med at gemme postscript-filen på harddisk eller diskette - for en sikkerhedsskyld! Desværre er der endnu ingen satsbureauer som kan læse Amiga diskette formatet - forstå det hvem der kan?

Programmet Professional Page er ifølge amerikansk presse "best buy". Som bekendt er

Satsbureau Guide		
Der er adskillige satsbureauer, som i dag kan tilbyde digudsritter af din færdige postscript tryksag til film eller papir. Herunder er nævnt nogle af dem. Husk at omformtere din diskette til MS-DOS format - 3½" diskette eller medbringe hele din Amiga og tilslut den til deres parallell port.		
Colourline Ringager 4C 2605 Brøndby Tlf.: 43 43 25 25 Kan producere dias og overheads i farver fra din postscript fil, har ikke satsfaciliteter.	Starco Fotosats Kigkuren 6-8D 2300 Kbh. S. Tlf.: 31 57 60 59	Data Sats Informatik A/s Hørskæsten 18-20 2630 Tåstrup Tlf.: 42 52 24 00
Diasats I/S ved Pou & Lars Knudsen Sydmarken 32-38 2860 Søborg Tlf.: 31 67 16 99	T A R Fotosats ApS (*) Transformervej 29 2730 Herlev Tlf.: 42 91 47 78	Kjær fotosats datakommunikation Vestergade 56F 8000 Århus C. Tlf.: 86 12 60 70
Expertype A/S Dronning Olgas Vej 43 2000 Frederiksberg Tlf.: 38 33 02 44	Thiagraf Datatype A/S Vestergade 10 B 1456 Kbh. K. Tlf.: 33 12 00 45 Datamodtagelse: 33 91 00 35 (får systemet om ca. 3 mdr.)	JBR Grafisk Jysk fotosats Frederiksvej 77B 8000 Århus C. Tlf.: 86 19 11 22
Nærum offsettrykkeri APS (*) Linde Allé 18 2850 Nærum Tlf.: 42 80 30 60	Maczine ApS Edisonvej 9 1856 Frederiksberg C. Tlf.: 31 23 99 01 Kan udskrive på papir og overhead (farve, samt lave sats,	Personal Computer Doctors Lundbysgade 11 8000 Århus C. Tlf.: 86 18 33 18
(*) Firmaer som har en Scantext satsmaskine - denne kan modtage alle former for disketteformater. Deriblandt Amigaens disketteformat. Man behøver altså ikke at bruge DOS-2-DOS programmet. Iøvrigt kan den udskrive i 4800 DPI. Hvor Linotronic-satsmaskiner, som de resterende firmaer har, maksimalt kan udskrive i 2540 DPI. Alt som udskrives i over 1500 DPI, er over minimumskravet for reklamebranchen, som er meget kræsøn, når det gælder kvaliteten.		

Amiga'en format 880 kilobyte fordelt på 80 spor i 3,5" diskettetestrørelse. Vi skal altså ha' lavet formatet om til 720 kilobyte på 3,5" diskette som er MS-DOS format.

Nu er det så vidunderligt at der er lavet et program som hedder DOS-2-DOS (kr. 495,-). Dette program er i stand til at læse og skrive i MS-DOS format på Amiga'en diskette-drev.

Man gør derfor i praksis følgende. Læg din Postscript-fil op i RAM disk'en. Fra Professional Page kan dette gøres direkte fra programmet.

Afslut nu DTP programmet eller klik dig ud i Workbenchen uden at afslutte (Amiga'en kan jo multitaske).

I Workbenchen starter du DOS-2-DOS programmet op og formaterer en diskette i MS-DOS format. Vi skal nu ha' overført Postscript-filen fra RAM-disk'en til 3,5" DOS-disketten. Det gøres med en simpel copy kommando fra DOS-2-DOS. Her skal man huske at tilføje et "-a" sidst i copy kommandoen, så det bliver overført i ASCII-format. Disketten er nu klar og den kan afleveres pr. post, via modem eller man kan selv tage ud og aflevere den til

servicebureauet. Så enkelt er det faktisk.

Overheads og dias er i farver og når man gemmer Postscript-filen i Professional Page skal det være som Colour Postscript (vælges i output-vinduet).

Hvis man ønsker at kunne rette i layoutet på servicebureauets computer, så skal man i outputdelen af Proff. Page aktivere EPSF "knappen", da filen så kan læses af PC og Macintosh DTP programmer. Det har den fordel at der kan rettes i opsætningen af siderne på stedet uden man behøver tage helt hjem og rette i resultatet.

Prisen

Der findes en del fotosatsbureauer i Danmark som kan modtage i postscript. Prisen varierer lidt fra sted til sted. Generelt må man sige at prisniveauet er rimeligt, når man tager i betragtning at bureauerne har investeret et sted mellem 700.000,- og 1.500.000,- kr i deres hardware.

Typisk er det en såkaldt Linotronic 300 fotosætter der er tale om med en tilsluttet RIP.

Lad os tage et priseksempl.

Vi skal lave 2 A4 sider med henholdsvis en produktpræsentation og en prisliste. Siderne skal laves i sort/hvid og trykkes i 1000 eksemplarer. Med disketten i hånden tager man ud på satsbureauet - en A3 satsside udprintet koster et sted mellem 65,- og 100,- kr. (der kan netop ligge til A4 sider på en A3).

Hvis bureauet er nødt til at rette i detaljerne, så koster det naturligvis ekstra. Med saten under armen henvender vi os til et offset trykkeri. Her koster det os 2 gange 129,- kr at få trykt 1000 eksemplarer af hver af siderne.

Vi står nu med det færdige produkt i hænderne og det har "kun" kostet os 394,- kr inkl. moms plus en diskette og din egen arbejdsindsats. Prøv at spørge et reklamebureau hvad de ville ha' taget for det samme slutprodukt? (uha uha).

Udover den økonomiske fordel er man selv herre over sin færdige tryksag og dens udseende og sidst men ikke mindst er der intet så pragtfuld som at stå med sit eget værk i hånden.

Michael Brochdorff

Sådan tjener du PENGE på din Commodore

**Blev du rig?
Lavede du den seje
reklame? Tjente du
kassen på
marketing og
newsletters?
Er du blevet
informationschef
hos IBM eller Ford?
Hvis ikke - har du
måske chancen
her i opsamlings-
runden.**

Denne gang kigger vi på flere forskellige måder at forvandle bits og bytes til kroner og ører. Fordi vi synes du skal have chancen på så mange områder som muligt.

Kursus- virksomhed

Tænk på at den viden du efterhånden har tilegnet dig på din datamat er viden som andre folk er foruden, og ofte kan have brug for. Nogle mennesker - måske dig - tager sig tid til at kende maskinen ordentligt. Du ved hvad udstyret kan. Du ved hvilke typer software der findes og hvad det kan bruges til. Men mange andre mennesker har ikke tid, lyst eller mulighed for at sætte sig ind i teknologien på det plan.

Ikke desto mindre sidder de måske med et behov for at lære et specifikt program at kende. Og det kan du hjælpe dem med.

Markedet for teknologi-orienterede kurser vokser i rasende tempo: Reklamebureauer sender deres grafikere på skolebænken for at lære grafik og desktop-applikationer. Advokatfirmaer og bilforhandlere lærer deres sekretærer at tekstbehandle. Supermarkeder og andre firmaer med mange kundekontakter lærer deres medarbejdere at betjene databaser, lagerstyring, spreadsheets og projektplanlægnings software, så de kan hjælpe til med at holde styr på virksomheden og dens fortsatte udvikling.

Der er altså et enormt behov for vidensformidling, uanset om vi snakker fra underviser til privatperson, eller fra underviser til virksomhedsmedarbejdere. Men hvordan får du del i kagen?

Først og fremmest kræver det selvfølgelig at du er virkelig god til et eller andet: Har styr på DTP, er enormt tjecket med Deluxe Paint eller måske ved alt om Database programmering og vedligeholdelse.

Dernæst må du overveje hvilke mennesker der har brug for den viden, og ikke mindst hvilke dele af den de har brug for: Du kan ikke lære dem det hele, og den overordnede pædagogiske betragtning bliver derfor at lære dem det nødvendige, og give dem et godt grundlag for at komme videre på egen hånd.

Forarbejde

Hvor lang tid har dine potentielle kunder rád til at bruge på et givet kursus? Og hvor vanskeligt er det stof de skal tilegne sig? Det kommer både an på hvem de er og hvad de skal bruge det til. Men grundlæggende kan man skele mellem to forskellige typer undervisning:

Den kortvarige, seminar orienterede, og den længere varende, mere "skole" orienterede.

Om det skal være det ene eller det andet kommer an på hvad du kan og hvad de har brug for. Prøv at udarbejde en kursusplan: Kan du lære folk det de har brug for på en enkelt dag? På to dage? På tre? Eller skal du måske bruge en aften om ugen i flere måneder? Hvad er det for en viden dine kunder vil tilegne sig? Vil de kende et program til bunds? Eller skal de bare kunne nok til at kunne betjene programmet ganske overfladisk? Hvilke forudsætninger tror du folk møder med på dit kursus? Kan de intet? Kan de en del? Kan de temmelig meget?

Del din undervisningsplan op i en række korte lektioner. Definér hvad folk skal lære i hver lektion, gør dig klart hvordan du får formidlet den nødvendige viden. Gå igang med at udarbejde dit eget undervisningsmateriale. Skab eksempler folk kan arbejde med. Lav opgaver der skal løses, kom med foreslag til letfattelige og intelligente måder at bruge programmet på.

At sælge sig selv

Er du kommet så vidt gælder det om at regne ud hvordan dit kursus skal sælges. Det kommer i vid udstrækning an på hvem du sælger det til, men her er nogle muligheder:

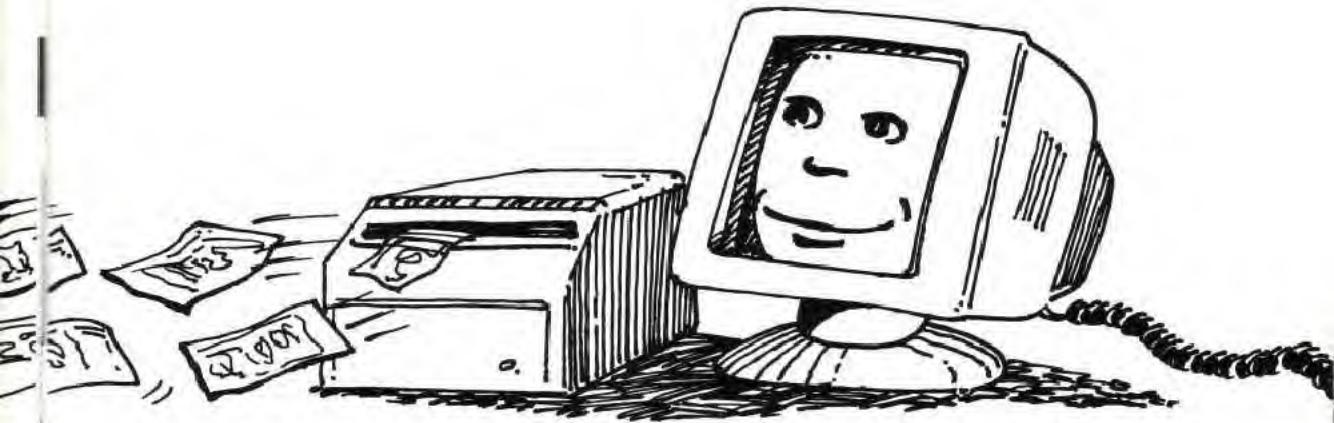
Er der tale om et længereværende, mere grundigt kursus, så henvend dig til diverse efter- og ungdomsskoler. Tilbyd dem muligheden for at køre kurset med dig som lærer. På den måde kan der opnå rimelige tilskud, du får en anstændig løn, og ikke mindst kan dine elever lære noget formuftigt. Med den nuværende lovgivning skal man være en gruppe på ca. 12 personer, så kan man oprette sin egen studiekreds og få en del støtte til lærerlønninger med videre.

En anden fordel ved at samarbejde med en etableret afteneskole er at de ofte vil være i stand til at stille datamat og andre hjælpemidler til rådighed, eller i hværfald vil kunne hjælpe med at dække udgiften til at leje det udstyr du har behov for for at kunne gennemføre undervisningsforløbet.

Har du istedet besluttet dig at satse på det kortere seminar er dit mål oplagter erhvervslivet. Uppég den specifikke gruppe i erhvervslivet der har brug for din Viden, skriv breve og lav en lille brochure om dit kursus (du kan se i sidste nummer af Tjen Penge hvordan man laver den slags), og kom så igang med at sende dem ud. Følg op med telefonopringninger og se hvor meget interesse du kan generere.

Vær sikker på at få folk til at betale forud for kurset, så du ikke pludselig står med kæmpeudgifter til lejede lokaler, lejede maskiner og meget andet, fordi dit kursus i sidste øjeblik faldt til jorden. Held og lykke.





POS er også en mulighed.

POS er et amerikansk akronym der står for Point Of Sale: Ideen er at bruge en datamat som kasse-apparat fordi du på den måde også kan holde styr på lager, udgifter, likviditet og meget andet. Tænk på en cykelhandler med 400 forskellige ting på lager, eller et lille supermarked, eller en dataforhandler. Istedet for et traditionelt kasseapparat der koster 15.000 kroner og stort set bare er en forvokset lommeregner med indbyggede pengekuffe, kan et Amiga baseret POS system være et stærkt alternativ. Lad os tage eksemplet med cykelforhandleren. Sådan laver du et system der virker:

Opstil en Amiga og en printer hos forhandleren. Opret en database hvor en af arkiverne er at lager: Hver vare tildeles et nummer, og i den samme record noteres hvor meget varen koster og hvor mange der er på lageret. Når kunden køber en

vare taster sælgeren blot nummeret ind. Derefter udskriver systemet en specifiseret faktura, trækker antallet fra det resterende lager, beregner moms, beregner kassebeholdning og overfører disse økonomske data til den del af systemet der tager sig af forretningens bogholderi.

Bogholderiet

En del af databasen er konstrueret som et bogholderi: Her holdes styr på hvor mange penge der er i kassen, hvor meget ind og udgående moms, forudsætninger på diverse regninger samt hvor meget gæld kunder der køber på konto har og hvornår den skal betales. Når forretningen indkøber nye varer indtastes varegruppen sammen med antal og købspris. Andre records i den samme gruppe bruges til at holde styr på forretningens faste udgifter: Man indtaster simpelthen husleje, lønninger, strøm, varme og rengøring efterhånden som man udbetaler penge.

Disse tal overføres derefter til et driftsregnskab der senere, sammen med de andre økonomske data kan bruges til at beregne skat, moms, ATP og meget andet.

Planlægning og prognoser

Men mulighederne stopper ikke ved nemt bogholderi: Den største fordel ved et intelligent konstrueret POS-system er at det kan hjælpe forretningen med at holde styr på deres fremtid. Du skal indlægge rutiner der gør det muligt at generere rapporter på adskillelige parametre.

Feks: Hvilke varegrupper sælger bedst? Hvad var profitten pr varegruppe for Marts måned? Hvad var profitten pr. varegruppe pr. enhed for en given periode? Hvem af forretningens tømmergørd solgte mest i februar? Hvem solgte mindst? Kigger man på varegrupperne over et år, ser det så ud til at der er sæsonbestemte salg af bestemte varegrupper? Kigger

man på udgifterne til annoncering af bestemte varegrupper, hvad var så dækningsgraden på investeringen til annoncer?

En forretning der nemt og hurtigt kan få svar på den slags spørgsmål er i stand til at konkurrere effektivt og kan øge sin omsætning betragteligt, gennem kluge strategiske valg. Du kan være med til at udvikle et værktøj der skaber den slags muligheder.

Kundedatabase

Er du smart udvider du dit POS-system til også at kunne varetage andre behov for kunden. Det kan måske være en kundedatabase med addresseliste, så tekstdatabasen med standard breve, eller måske små newsletters, kan personaliseres, forsynes med addresser, stoppes i rude-kuverter og udsendes til gode kunder.

Måske er denne del af databasen opdelt i segmenter så kunder i et segment ikke modtager den samme information som kunder i et andet segment.





Ved at præciser og styre ud-
bredelsen af information, op-
når man et bedre salg og holder
samtidig porto- udgifterne ne-
de.

Samtidig kan systemet må-
ske automatisk skrive rykkere
ud på bestemte datoer, sørge
for at gøre opmærksom på at
der kun er et givet antal en-
heder tilbage på lageret af en gi-
ven varegruppe, gøre det nem-
mere at foretage lageroptælling
fordi man hele tiden har en op-
dateret liste af hvad der burde
være på lageret og måske (hvis
det er rigtigt smart), selv gene-
re rekvizitioner efter flere va-
rer af en given type når lageret
når under et vist niveau. Måske
bestiller programmet ovenikø-
bet et nyt antal varer svarende
til dets prognose af salget i de
næste par måneder, baseret på
betræftninger over både forret-
ningens umiddelbare likviditet
og salget af denne varegruppe
indenfor det sidste kvartal. Og
så videre.

Ideen er penge værd

Jeg er sikker på at du forlængst
har fattet ideen og indset det
enorme potentiale der er i den.
Tilgengæld kræver den en god
del programmering, mange timer
på biblioteket og mange
strategiske overvejelser. Men
gør du dit arbejde godt vinker
gudet også i den anden ende.
Ingen tvivl om det.

Til sidst lige et par tips om sy-
stemovervejelser: Systemet
skal kunne lave pålidelige back-
up's dagligt. Det må ikke kunne
gå i baglås uanset hvad man
gør. Det skal være totalt idiot-
sikkert og legende let at betje-
ne.

Man må ikke kunne indtaste
andet end relevante oplysninger.
F.eks. skal et felt beregnet
for at modtage et beløb ikke
kunne modtage bogstaver, og
det bør give en advarsel hvis det

indtastede beløb er meget stort
eller meget småt, for at sikre
indtasteren mod tastefejl. Og
når du udvikler systemet skal
du samtidig udvikle omfatten-
de dokumentation der gen-
nemgår alle programnets fea-
tures, muligheder og betje-
ningsfaciliteter.

Sælg ideen

Der skal ikke herske tvivl om at
ovenstående kræver meget ar-
bejde, men mulighederne er
også derefter. Du bør opdele dit
system i en række moduler, så
du overfor en given kunde nemt
og hurtigt kan skæddersy sy-
stemet til at passe ind i præcis
den virksomheds behov.

Derudover skal du gøre dig di-
ne salgsargumenter klart: Dit
system koster ikke væsentligt
mere end et kasse-apparat, men
det varetager måske alle
virksomhedens økonomiske
funktioner. Det sparar en bunge
penge gennem at undgå un-
dwendig indtastning. Det hjælper
til med at holde styr på lageret.
Er der mange medarbejdere og
meget salg kan systemet også
opstilles som et netværk hvor
informationer fra mange termi-
naler samles i en enkelt "ser-
ver" (hovededen), der koordi-
nerer økonomi og lagerstyring.
Det genererer information der
kan hjælpe forretningen til at
vokse. Det er med andre ord en
sund investering. Og det skal
være dit overordnede salgsar-
gument.

Sælg hele systemet

Hvordan skal du sælge sy-
stemet? Prøv i første omgang at
sælge det som en total løsning.
Du installerer de nødvendige
datamater og printere. Du in-
stallerer software. Du får sy-
stemet op at køre.

Du underviser folk i brugen af
det. Du supporterer det efter-

hånden som din kunde udvikler
nye behov. Og du er straks klar
til at rykke ud med en hjælpen-
de hånd hvis der skulle opstå
nogen form for problemer.

Hvis dit koncept bliver en suc-
ces, kan du på et senere tids-
punkt overveje at sælge det
som en selvstændig software
pakke, eventuelt i samarbejde
med en større software distri-
butør.

Det sidste spørgsmål er hvad
dit arbejde koster? Der findes
ingen regler, men i hvert fald skal
du sørge for at få dækket dine
udgifter, sørge for at få en rimelig
timeløn på dit arbejde og ud-
viklingstimer. Til gengæld kan
du så regne med at sælge det
samme system adskillige gange,
og hver gang tjene endnu
flere penge på dit oprindelige
arbejde.

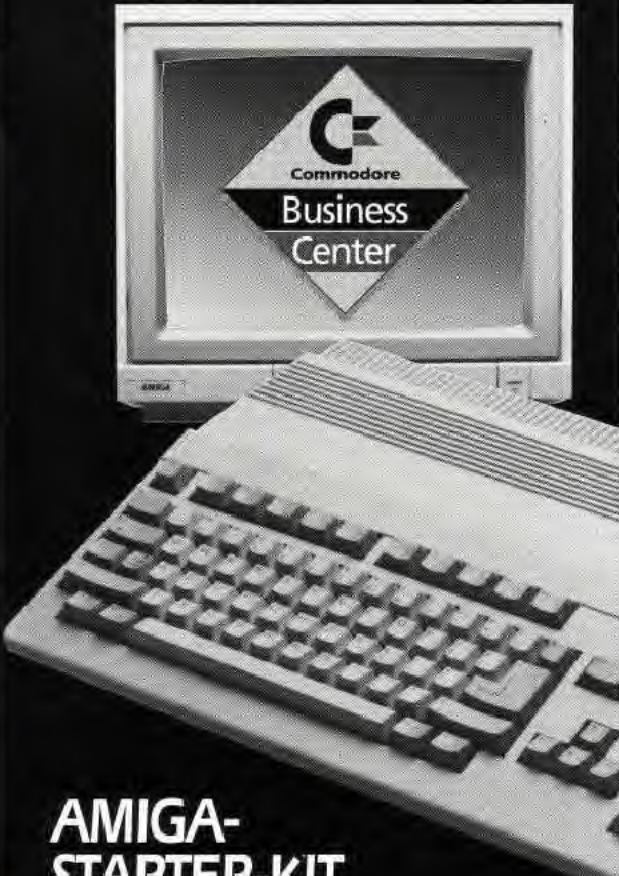
What's up Doc?

Med dette - udødelige - citat fra
Bugs Bunny er jeg kommet til
slutningen af denne måneds
penge artikel. Næste gang kig-
ge vi nærmere på markedet for
professionel grafik og animation,
samt lære lidt om moms-
regnskab, Direct Mail og forde-
lene ved at have sit eget lille fir-
ma. Held og lykke med bestræ-
belserne. Husk: Maskinen er
kun et værktøj, og selv om denne
artikel forhåbentligvis er en
inspiration er det i den sidste
ende kun dit eget talent og ar-
bejdsiver der redder succes'en
land. Bill Gates gjorde det. Steve
Jobs gjorde. Mange mennesker
har gjort det. Du kan også,
men kun hvis du virkelig vil, og
er indstillet på at betale den
pris det koster i form af svær-
løse nætter, blod, sved og tårer,
skænderier med kæresten og
meget andet.

Søren Kenner



SUPER TILBUD



AMIGA- STARTER-KIT

- AMIGA 500
- Kindwords - Fusion Paint - Super Ski
- Crazy Cars - Miniature Golf
- Workbench 1,3 - Extras 1,3
- Amiga Basic 1,2

Tutorial

Inkl.
moms **5795,-**
Ekskl. monitor

BETAFON

Istedgade 79 · 1650 København V
Tlf. 31 31 02 73 · Fax 31 24 19 50



DISK DREV

3,50" Intern drev til A2000 ..	1195,-
3,50" 1,44 Mb PC drev	1595,-
3,50" Ekstern Cumana	1295,-
5,25" Ekstern Cumana	1695,-
5,25" Intern 360 Kb PC drev.	1150,-

JOYSTICKS

Quick Shot PC	249,-
Arcade	260,-
The Boss	199,-
Red Ball	329,-
Designer Joystick	175,-
Arcade Turbo	360,-
Game Card til PC	325,-



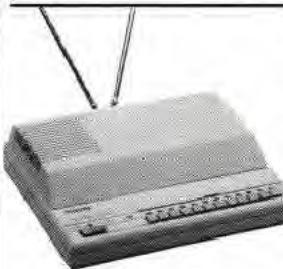
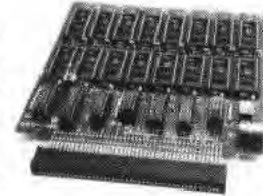
DISKETTER



3,50" Noname	149,-
5,25" Noname	99,-
3,25" Esselte eller 3M	199,-
5,25" Esselte eller 3M	129,-
3,50" BASF	269,-
5,25" BASF	149,-

INDSTIKSKORT

MegaCart-Eepromkort	795,-
DMA-PORT Expander	585,-
Final Castridge III (C-64)	450,-
Eeprombrænder	1595,-
Trackdisplay	495,-
RAM-udvidelse A501	1295,-



TILBEHØR

Mussemåtte rød/blå	98,-
Mouse Master	395,-
Disketteboks 3,50" 40 stk..	85,-
Disketteboks 3,50" 80 stk..	110,-
Disketteboks 5,25" 100 stk..	110,-
Philips 12 kanals TV-tuner..	1195,-

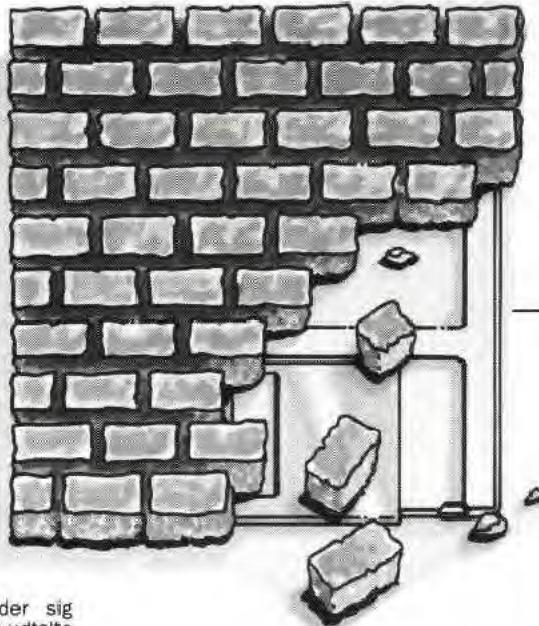
BRUGER- PROGRAMMER

The Works	1595,-
Halicalc	395,-
Word Perfect	4265,-
Deluxe Paint 3 ..	1495,-
Digi Paint 3 ..	1595,-
Digi View Gold..	1995,-



CORNER

PD



**PD-Corner er tilbage i
nytårshumør, og har denne
gang samlet en rigtig lækker
90'er disk sammen til DIG!**

Modem-dillen breder sig overalt. For nyligt udtalte verdens mest berømte, og formodentlig verdens bedste, Hacker Steffen Wernery i Dansk TV, at fremtidens firmaer bliver nødt til at decentralisere sig for at komme Hackerne til livs.

Hacking er et af computer-tidsalderens ældste fænomen. Lige siden man opfandt modemet, har tusinder af computer-freaks verden over brugt tid og store telefonregninger på Hacking. Hacking er ligesom Cracking ulovligt. Imidlertid findes der mange lovlige "Hackerne". Dermed skal forstås at de ikke bryder ind på sygehuse og ødelægger patient-arkiver (hvilket kan få katastrofale følger).

I stedet kan man koble sig på de tusindvis af andre baser, som findes verden over. Også i Danmark findes der en del baser, for eksempel har "Computer" sit egen BBS (Bulletin Board System). Men føler du ikke at mulighederne er store nok på disse baser, har du måske lyst til at prøve at lege med Mainframes! De fleste højere læreanstalter verden over, har Mainframes.

Eleverne på disse "anstalter" får tildelet et brugernummer og en sikkerhedskode, så de hver især kan benytte en terminal. Men hvad har det med os at gøre, spørger du?

Joh, for nu skal vi nemlig til at se på nogle TERMINAL-pro-

grammer, som gør det muligt for DIG, at opkoble AMIGA'EN til andre systemer!!!

Det eneste du behøver, er at få lovlig adgang til et eller andet system. Har du så et Modem - ja så er det bare at gå i gang.

Handshake

- Af Eric Haberfellner

Har du mulighed for at blive koblet til en VT52/100/102 terminal - så er programmet her, som du har ventet på! Sådan skriver Eric Haberfellner i sin dokumentation om HANDSHAKE. Det er ikke overdrivet. HANDSHAKE emulerer fuldstændigt ovennævnte terminal. HANDSHAKE supporterer XMODEM protokollen som er en af de mest brugte i hele verden.

Jeg vil også garantere for at HANDSHAKE kan klare DIT modem. BAUD-raten kan sættes til alle kendte værdier fra 300 BAUD til 19200!. Så der skulle alle vist være dækket ind. Derudover kan man bestemme fuldstændigt hvordan terminalen skal lay-outes. Under TERMINAL-menuen kan du vælge hvordan skærmen skal scrollle, hvordan cursoren skal se ud, hvor mange linier skærmen skal have o.s.v.

En speciel PHONE-Menu er der såmænd også blevet plads

til. Her kan man lave sin personlige terminal-telefonliste (som selvfølgelig har auto-dial). Er der "Ingen hjemme" eller optaget på den opkaldte terminal, så er der Re-dial efter et bestemt tidsrum (som du også bestemmer).

Der mangler ikke noget i HANDSHAKE som kan startes både fra CLI og fra WorkBench.

Auxhandler

- Af Steve Drew

AUXHANDLER er endnu et terminalprogram. Men det er kun for folk der har styr på hvad der sker i den serielle port.

Programmet kan adressere den serielle port som en consol, hvilket reelt vil sige at man kunne koble flere AMIGA'ER sammen! Da jeg har dærlige erfaringer med den slags eksperimenter (jeg har lige brændt min parallel-port af (950 Kr!)) har jeg ikke afprøvet programmet. Imidlertid er AUXHANDLER guld værd for den som har check på portene, og som vil eksperimentere, så derfor har jeg, på trods af min nervøsitet, lagt AUXHANDLER ned på "Computer PD Disketten".

Units

- Af Gregory R. Simpson

Du kender sikkert typen som står og fortæller hvor fantastisk

hans HP 19B (Yuppie-lommeregner) er. Den kan regne ud hvor meget 2397\$ er i Dkr, den kan regne flademål, længdemål og en masse andre smarte mål.

Tag ham i armen, smæk ham ned foran din AMIGA, og så skal han se hvordan man omregner alverdens mål.

UNITS kan omregne praktisk talt alt! KM/T - Miles/T, Celsius - Kelvin - Fahrenheit. Den kan omregne energi, tryk, længde, flademål, - ja alt.

Møntheneder har den dog ikke, men det kan meget nemt indbygges i programmet (læs mere herom i Read.Me). UNITS er ganske enkelt en orakel-regner, til fritid, sport og job!

Setfont

- Af Dave Haynie

Det siger næsten sig selv hvad man kan gøre med dette program. Er du træt af at se den samme font dukke frem på din AMIGA, dag ud og dag ind, så må du hellere prøve at skifte den ud. Med den meget enkle kommando SETFONT.manx kan du selv vælge en ny font. Syntaxen er: SETFONT.manx Ruby 36.

Her bliver resultatet at din skærm skifter font alle steder (hvis du altså har en Ruby 36 font liggende på disketten!!)

Du kan også vælge hvor på skærmen, den nye font skal stå. Hvis du kun vil have ændret fonten i et vindue skriver du: SETFONT.manx Ruby 36 WINDOW. Du kan her vælge mellem TILES (menubjælken), SCREEN (CLI-skærmen) eller WINDOW. Skriver du ikke noget, bliver alt lavet om til den nye font. SETFONT kan kun startes i CLI. (Yderligere information finder du i Read.Me filerne samt .doc.

1 01 10 11 0 0
0 001 00 11 0 1
01 000 0 10 11 0 0

Stilhed før storm

Interactivision er et dansk softwarehus, der er ved at få vind i sejlene.

Trods vor unge alder - 1 år - og en hidtil anonym tilværelse er vi klar til at sende adskillige spil ud.

Men vi vil lave mere. Meget mere.

Og her kommer du ind i billedet:

Hvis du mener du er programmøren, spil-forfatteren, grafikeren, animatoren, musikeren, spil-testeren eller noget helt syvende, så har vi måske en plads til dig, her på Interactivision.

Hvad enten du ønsker at arbejde freelance eller inhouse, kan vi finde en løsning, så længe du er bekendt med IBM PC, Atari ST, Amiga eller Commodore 64.

Som eventuel programmør må du også have kendskab til C eller assembler, samt have mulighed for at kunne analysere og forstå andres programmer.

Sidder du med ideerne og/eller talenterne til det rigtige spil, vil Kenneth Bernholm fra Interactivision gerne høre fra dig.

Skriv om dine kvalifikationer, og vedlæg eventuelt diverse referencer og tidligere arbejder.

Endelig er der et dansk softwarehus, der har midlerne - nu er det op til dig at anvende dem rigtigt.

INTERACTIVISION

COM PUTER



64 DØDE?

Hej COMputer!

Jeg har lige læst artiklen "Hvor blev 64'eren af" i nr. 6/89, og jeg kan ikke rigtigt forstå hvordan I kan betegne 64'eren, som en død computer. Jeg mener, at der stadig er masser af liv i "Brødkassen", der er bl.a. for ikke så længe siden kommet GEOS V2.0 på markedet.

Jeg kan heller ikke forstå, hvorfor I ikke kan finde stof til nogle gode artikler omkring den, jeg mener det tyske blad 64'er har ingen problemer med at fylde ca. 140 sider månedligt med stof om 64'eren og 128'eren. Det er også mange gode projekter for selvbyggere i. Der var engang hvor I også kunne dette, men de tider er overstået.

I øvrigt mener jeg, at I stadig driver et godt blad for Amigaejere, men altstå ikke for mig, stakkels gamle oltidsfund, der stadig sidder og skriver på stenplader med min stakkels 64'er, der "abenbart" har en kapacitet som en Russisk tilbuds lommerechner.

Venlig hilsen fra en, der er nødt til at finde et andet blad at købe.

Morten T. Hansen, Odense

Kære Morten.

Vi er kede af, at du ikke længere synes, at "COMputer" er bladet for dig. Men samtidig må vi dog give dig ret i, at der er mindre og mindre stof om 64'eren i bladet.

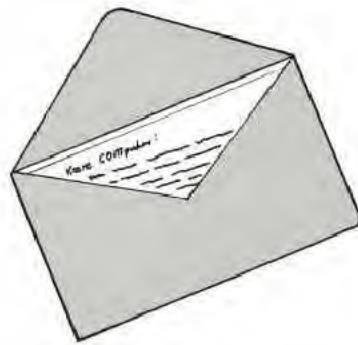
Du skriver, at 64'er ikke har problemer med at fylde et noget større blad med stof. Det skyldes bl.a. at bladet har omkring 70 sider reklamer!

Dernæst ønsker vi ikke at gentage tidligere artikler, eller skrive om noget gammelt og allerede uddehateret, som omtalte magasin gør måned efter måned. Vi har utroligt gode relationer til selvsamme blad, og de har netop introduceret 20 Zeiler (Super 20), så faktisk laver de en kopi af vores stof i enkelte tilfælde.

Når der sker noget spændende på 64'er markedet er vi der jo også - så det er blot et spørgsmål om, hvor grænsen for optagelse i bladet går.

De gode projekter m.h.t. selvbyggere som du savner, kommer også i "COMputer" fra tid til anden

Vi er glade for, at du synes om Amiga-de-
len af bladet, og håber på, at du også i fremtiden vælger "COMputer" - selvom 64 stof-
set er blevet mindre omfangsrigt er det sta-
dig "KRÆS".



64/128-modem



Hej COMputer.

Jeg tænker på, at anskaffe mig et modem til min Commodore 64/128. Men først vil jeg ligeøre:

1. Hvor mange muligheder har jeg for at komme i kontakt med et BBS indenfor landets grænser?
2. Hvor får jeg fat i et BBS's nummer?
3. Kan det overhovedet betale sig at købe et modem?
4. Hvad må man betale? Hvor meget hjælper GULD-KORTET?
5. Hvad skal jeg sørge for, når jeg køber modem?
6. Sidst men ikke mindst, er der et specielt modem I kan anbefale mig?

Jeg vil blive fantastisk glad, hvis vi svare på mine f..... spørgsmål.

Venlig hilsen

En pæredansk, "COMputer" freak, Thomas Jensen, Præstø

P.S. Var det ikke en god ide at lave PD-CORNER for Commodore 64 freaks?

Hej Thomas

Jamen, hvordan skal vi dog begynde, hvis ikke fra begyndelsen:

1. Tja, det kommer sandelig an på, hvordan du prøver - modem er nok det bedste mulighed overhovedet. Hvor mange baser der findes? Ca. 200.
2. Det kan du f.eks. hos "COMputer" BBS på telefon 33 132003.
3. Nej. Kun hvis du ønsker at gøre dit liv behageligt, f.eks. betale girokort, se indestående på bankkonti, læse avis, finde telefonnumre, se færgetider osv. osv. hjemme fra stuen. Selvfølgelig er der også de 200 baser omkring i landet, hvor der er lige discussioner og mange mange oplysninger - for ikke at tale om gratis PD-programmer.

Men, alle disse fordele kan ikke kort skiftes i stikordform, derom har flere artikler handlet!

4. Det kommer sandelig an på, HVOR du køber dit modem, og hvad det kan. Guld-kortet hjælper med fra 5 - 20%, - men det er altså individuelt fra forhandler til forhandler.

5. Ja. Til at begynde med kunne du jo checke om modemet var til C64/128, kørte 1200/1200 eller 1200/75, halv duplex eller fuld duplex. Om styresoftwaren medfølger etc.

6. Til C64/128 kan vi trygt anbefale dig Multimodem. Multimodem er godt fordi:

Det plugges ind i Cartridgeporten - og fungerer øjeblikkeligt.

Der medfølger software - indbygget i modemet.

Det kan køre TeleData, og VideoText-standarden.

Det kører 1200/75, 300/300 Bell og kan endda køre med forskellige terminaltyper. Prisen er omkring 1000 kr.

P.S. Jep. En god ide, vi vil checke om det nu også er muligt. Stay tuned...



128 eller Amiga?

Kære COMputer.

Jeg er en 14-årig, der meget snart anskaffer mig en Commodore computer. Men, men, men Først skal jeg have svar på nogle spørgsmål - og nu er mine øjne faldet på jer.

Så hvis I ville være så venlige / rare / søde at besvare flg., så er jeres fanskare udvidet med endnu et medlem.

1. Kan 1571'eren i en CBM128 loade de samme ting på diskette som en 64'er med en 1541?

2. Hvordan beskytter man en Amiga mod virus? Er der et program, der virker præventivt?

3. Hvilke COMAL-fortolkere kan man få til en Amiga? Helst adresser på firmaer, så jeg kan få mere info.

4. Da min skole for ca. 1 år siden købte 12 IBM PS/2 model 30, er jeg naturligvis interesseret i, om Amiga'en er kompatibel med disse maskiner. Er den det?

5. Hvad er forskellen på at bruge et fjernsyn i stedet for en monitor som Amigaen's "Synsmedie"?

Med håb om svar
Tønder dreng

P.S. Spar på stoffet om udstillinger. Der er da meget interessant men 6 (sekts) hele sider er for meget. (Eller var det 8 sider?)

PPS. Tip til Castle Terror II, hvis du vil ind bag bogreolen så skriv: Blow out candle, push skull, take book. Nu skulle vejen være banet!

Kære Tønderdreng

Selvfølgelig skal du have en Commodore computer - så derfor har vi smidt alt andet, og kun koncentreret os om, at give dig svar på tiltale.

1. Jep. Dog er der nogle 64-programmer, der benytter en hjemmelavet TURBO-loader til programmet. Disse programmer kan ikke læses på en 1571'er.

2. Du har fat i den rigtige ende. Der findes et program (faktisk mange efterhånden),

der beskytter Amiga mod virus. MEN, MEN, MEN Virus fås kun ved såkaldt piratkopiering, så den bedste måde at undgå virus på er, at undlade at benytte piratkopieret software.

3. Så vidt vi ved, findes ingen ordentlig COMAL-fortolkere til Amiga - men hvad i alverden vil du med dem. Vi skriver igen: COMAL er en gengsplejet udgave af BASIC og PASCAL, men istedet for at blive stærkere, som oftest er tilfældet ved spolejning - er COMAL blevet et "svageligt barn", der efterhånden kun har hjemme i folkeskolerne (og på enkelte gymnasier).

Grunden til dette, skal vi ikke komme ind på her.

4. Svaret er JA - og nej. Det forholder sig nemlig sådan, at der findes en såkaldt PC-Emulator til Amiga 1000. Denne findes i form af SideCar, der er en dyrt hardware-dims, der ikke er meget bevidt.

Ligeledes findes en softwarelösung kaldet Transformer. Denne giver dig mulighed for at læse og skrive på din Amiga, som var den blot en simpel PC. Men, for der er jo et stort men, hastigheden er latterligt lav. Så lav, at det ikke er muligt at lave noget seriøst! Vælger du en Amiga 2000, kan du købe både et XT-kort (3695,-) eller et AT-kort (ca. 8.900), som giver dig en rigtig emulering af PC.

Så rettere burde svaret have været NEJ. Amiga'en er ikke direkte kompatibel med IBM PC (eller PS/2 for den sagsskyld)

5. Forskellen er ens. Nej ikke helt.

Når du benytter en monitor til Amiga'en vil billedet fremstå klarere end på et tv, det skyldes at monitoren ikke har indbygget en tuner - der "opfanger" tv-signaler (og dermed forstyrre).

For at bruge et TV til Amiga (eller omvendt, om du vil) skal du investere i en Modulator til omkring 250 flade danske.

P.S. Tja, det er jo din mening - mange andre synes det er tæskefedt med store besøgsartikler. Men We'll keep you in mind.

PPS. Tak for tippet, men skulle du ikke have skrevet til "The Dungeon"?

MAC DOS

- finurlig filhånd



Pakkeløsning nr. 2 indeholder derimod et specielt drev, som du også kan bruge som rent Amigadrev, når det ikke skal bruges til at læse Macintoshfiler. Lad vores interesse samle sig om det sidstrævnte alternativ i denne test.

Manualen

Manualen er i standardformat, det vil sige ca. A5, med tekst på engelsk. Eftersom programmet som sådan henvender sig til ganske specielle brugere tror jeg ikke at sproget i manualen vil voldte de store problemer, da specielermerne allerede eksisterer på engelsk, i den danske branche.

Manualen er vel tilrettelagt og indeholder mere information end hvad man havde kunnet forvente.

Et lille minus er dog at bogen ikke er sat med typer, men er taget direkte fra en printerudskrift. Men man kan jo hæbe på, at Graffiti Data vanen tro sammenstætter en oversat manual.

Hardwaren

Hardwaren består af en adapter som tilpasser kontakter o.l.

på Macintosh-drevet til kontakterne på Amiga. Eftersom Mac-drevet ikke har videreført bus til et ekstra drev, må det nødvendigvis blive det sidste drev koblet til din Amiga.

Og som det ofte er med ekstradrev, så lider dette drev også af at have et for kort kabel, så placeringen bliver kloks op af Amiga'en.

Hvis man er den heldige ejer af Amiga 2000 (og det er man jo) så passer drevet dog fint lige ved siden af skærmen. Og så er det iøvrigt bare at tilslutte drevet direkte, præcis som du plejer.

Softwaren

- Består af to dele. Dels selve Mac-2-Dos programmet der styrer overførslen mellem diskformaterne, og dels en device-driver for at få drevet til at opføre sig som et Amiga-drev.

Hvis vi starter med device-driveren så installeres den som sædvanligt via CLI/SHELL: MacFloppy.device kopieres til DEVS-biblioteket, Mountlist kompletteres som anvist i manualen, og så ændrer man også Startup-Sequencen, så enheden automatisk bliver Mount'ed ved opstart.

Hvis du har problemer, kan du hente hjælp i filen Read-Me.

Mac-2-Dos

Selve hovedprogrammet er det der udfører alle konverteringer og overførsler. Når du starter programmet åbnes først et vindue, der fylder hele skærmen.

Samtidigt "forvandleres" drevet, og bliver helt automagisk (ha-ha) til et Macintosh-drev.

Nu er det på tide at sætte parametrene der skal bruges til filoverførslen. Programmet er så smart indrettet at det ikke blot styrer overførslen til og fra Amiga'en drev, men desuden styrer konverteringen mellem forskellige filformater, f.eks mellem Mac'en MacPaint-format og Amiga'en IFF-format.

Filkonverteringer

De konverteringer der findes i den nuværende version er følgende: Det første er selvfølgelig et alternativ der ikke konverterer overhovedet. Det vælger du når du f.eks overfører filer mellem Mac'en og Amiga'en versioner af samme program, det kan være WordPerfect, eller programmer der kan læse hinandens filer, som f.eks X-Cad på Amiga'en og Auto-Cad på Mac'en.

I de tilfælde hvor filformaterne er helt forskellige skal man bruge et tredje filformat, kaldet No Conversion, men det er ikke det samme som en rent overførsel mellem diskformaterne.

Mac'en har nemlig en header i sine filer, der bl.a. indeholder icônen for filen. No Conversion fjerner denne overflødige information, så Amiga'en kan forstå informationen. Vil du overføre et Mac-program uden nogen form for indgreb bliver du blot MacBinary (hvis du f.eks skal sende filen pr. modem til en anden Mac).

Mac-2-Dos, der kommer fra Central Coast Software i USA, er en kombineret soft og - hardwareløsning, der gør det muligt at både skrive og læse Macintosh-filer fra disk til Amiga, eller fra Amiga til Macintosh. Programmets ophavsmænd står også bag det berømmede Dos-2-Dos, et andet smart filoverføringsprogram.

I dette tilfælde er der ikke tale om en Macintoshemulator, men blot en mulighed for at overføre filer mellem Amiga og Mac'en.

Pakkeløsninger

Der er to alternativer, når det gælder Mac-2-Dos. Det første alternativ er en pakkeløsning med et interface og software, hvor interfacet er forbindelsesledet mellem Amiga'en og et standard Macintosh-drev.

På den måde kan du læse og skrive Mac-filer, men du kan ikke læse Amigafiler.

dtering



Hvad angår de almindelige tekstdokumenter kan du vælge at gå på normal ASCII, der kan forstås af de fleste tekstdokumenter. Både æ, ø og å kommer med, plus Carriage Returns (hårde linjeskift).

Ved postscriptfil er der et helt specielt alternativ, og anledningen til dette er at trods at postscriptfil består af rent tekst, så kan de indeholde en bitmap, som ville blive påvirket af en konvertering. Jeg har desværre ikke kunnet teste dette, men jeg antager at det bl.a. betyder at de danske tegn ikke oversættes korrekt med dette alternativ.

Når det gælder billeder så er der, som for nævnt mulighed for at oversætte mellem MacPaint på Mac'en og Amiga'ens IFF-format. Problemet her er at MacPaint-formatet har en fast størrelse, 576x720 pixels, sort/hvid, mens Amiga'ens overlegne IFF-format overhovedet ikke har sådanne begrænsninger. For at få en nogenlunde oversættelse fra Amiga til Mac, konverteres farver til gråskala, og billedet skaleres ned til den rette størrelse for Mac'en. Resultatet bliver af naturlige årsager ikke specielt godt, hvis man har mange farver i et stort billede, men hvis originalen kun er tegnet i to farver, ja så fungerer alt tilfredsstillende.

Efterkonverteringen

Når filerne er vel overførte kommer næste problem. Hvordan

skal man kunne anvende filerne? Manualen indeholder flere eksempler på dette, bl.a. hvordan man importerer data i sine tekstdokumenter, DTP- og musikprogrammer, ligesom i regneark og databaser.

Når det gælder musikfiler så synes brugere umådeligt heldige i og med at forskellige computerer mere og mere anvender Standard Midi File (SMF). For de Amiga-programmer der kun anvender SMUS-formatet, findes der et oversættelsesprogram fra firma der hedder Geodesic Publications. I manualen er der også tips til andre utility-programmer der oversætter mellem f.eks forskellige cad-programmers filformater, og det at konvertere Mac-fonts til Amigafonts.

Øvrigt

Rent praktisk fungerer programmet uden problemer. Under menuen Mac Disk er der sjov lille gimmick: På Mac'en sidder der en knap som man trykker på for at få sin diskette ud. Denne knap er ikke mekanisk koblet til drevet, men fungerer således at man først computer om at få disketten ud. På denne måde er det helt umuligt at tage disketten ud af drevet, først computeren er helt færdig med at skrive til disken. Og under Mac Disk-menuen finder vi også alternativet Eject Disk. Vælg denne - og klik - disketten ryger automatisk ud!

Det ser vældig sjovt ud, og jeg kan garantere at det imponerer vennerne, der har almindelige amigadrev!

Snart ligger hele verden for Amiga'ens fødder: Nu er det også blevet muligt at læse og skrive Macintosh-filer direkte fra Amiga, eller omvendt, med Mac-2-Dos! Vi kigger på produktet.

Sammenfattende må jeg si ge at programmet fungerer vældigt godt, især med tanke på at det er et ganske nyt program. Central Coast Software har igen vist hvilket seriøst arbejdende firma de er, og det er glædende at se hvor meget de anstrenger sig for at sammensætte et vel-fungerende program.

Jonny Bergdahl

CHECKOUT:

EURO-TRADE
FINLANDSGADE 25
8200 ÅRHUS N
PRIS: 4450 KR.
INKL. MØMS
INKL. MACDREV

Fretdsløfterne

Programmet foreligger jo i sin første version, hvilket indebærer at der er mere at lave på området om konverteringer. Der er blevet lovet følgende i nye versioner af programmet: Konvertering mellem Amiga'ens IFF-grafik og Mac'ens PICT og PICT2, konvertering af bitmap i postscriptfil, konvertering mellem SMUS og SMF-filer, fontkonverteringer og konvertering af farvebilleder. Når disse løfter bliver opfyldt kommer programmet virkelig til sin ret som et uuvurderligt redskab til alle der anvender Mac'en parallelt med Amiga, specielt på Desktop Publishing og Desktop Presentations.



Disk-Service

Velkommen til "COMputers" Disk-Service - stedet hvor du kan undslippe de forældende udstillinger, samt bestille en eller flere af vores mange PD-Disketter fra PD-Center. Prisen er 55 kroner pr. disk. Guld-klubprisen er kr. 45 pr. disk.

Jeg vil gerne bestille
(kryds af)

Mega-Disk:

Vores første disk med program-guf fra forskellige numre af "COMputers" seriose artikel-serier, bl.a. med følgende programmer til Amiga:

Artikelnavn:

Bootblocken på Amiga 6/88

Sådan laver du et verdenshul 11/88

Lav din egen Amiga demo 9/89

Sådan laver du vektor-grafik 1.11/89

Sådan laver du vektor-grafik 2.12/89

Sådan laver du Track-load 9/89

Byg-Selv billeddigtræ 12/89

Amiga Power Works 5/89

Amiga Power Works 7-8/89

Amiga Power Works 10/89

PD-Disk #1

(ROT, RTCUBES, MandelVRoom, Fpico)

PD-Disk #2

(Flamkay, Cleo, Showprint, FuncKey, Asteroids, Ristimola, HBHill.anim, Gauge)

PD-Disk #3

(Comm, Qbase, BBSLIST, TagBBS, Ami-Gazer, PackIt)

PD-Disk #4

(HAMmmmm, DX-Synth, Nart, DEMOlition, LED, Melt, DK, Pan!, GOMF1.0, Ilip, Wiredemo, Psound, lyd)

PD-Disk #5

(Bird.anim, boingflight.anim, Boing3D.anim, AboutSound, Birds.anim, birds.audio, bird.anim)

PD-Disk #6

(Silicon, Amoeba, Chess, QuivckFile)

PD-Disk #7

(Label, Splines, Juggler, AnimPlayer, Shm)

PD-Disk #8

(MicroSpell, Amigamonitor, WBColors, Icons, Blitz, DiodeDead, WaveScroll, Music, Wavefont Sunmouse, Wc, TimeRAM, HELP)

PD-Disk #9

(DrunkenMouse, GravityWars, EgyptianRun, DiskList, ColorMap, DelRAM, Calendar, BigGuru, Lace, HedgePodge, MouseOff, MouseOn, TinyClock, Worms)

PD-Disk #10

(BackGammer, Eoms, Amoeba, Wheel, WBlander, EgyptianRun, Cycles, GravityWars, Asteroids)

(Dobbelts-disk kr. 99)

PD-Disk #11

(Cowboys, Dial, ReadBBB, WriteBBB, PrTXT, NewZAP, omGPX, GPX, Cmd, nofastmem, FSW)

PD-Disk #12

(Vcheck, Bankn, BlackBook, wKeys, Helios-Mouse, Lens)

PD-DISK #14

(BreakOut, Vc, Rainbow, Missile, 3D-Arm, Sounds, DietAid, Hyperbase, Speechtoy)

Pris i alt

Jeg har indbetalt beløbet på:

Girokonto nr. 9 71 16 00

Vedlagt i check

Dankort: Reg. nr. Kort. nr.

Udstedt den / 19

Underskrift

Navn

Adresse

Postnr. By

Hvis du er abonnement (guld-klubmedlem) og du betaler med check, så skriv dit abonnementstal. Under på kuverten. Ved giroindbetaling - skriv abonnementstal under bemærkning. Her kan du også anføre hvilke disketter du bestiller. Bestiller du med Dankort, skal du blot udfyld og indsende denne kupon i udfyldt stand. Leveringstid 2-14 dage fra indbetaling er registreret.

"COMputers" GULD-KLUB forhandlere - DIN eksklusive abonnementsklub!

Alle nedenstående forhandlere kan tilbyde
dig en god rabat, hvis du fremviser dit
personlige GULD-KORT!!

Forhandler:

Tilbyder:

ProComputer

Strandmarksvej 21
2650 Hvidovre
Tlf: 01 78 55 43

Spil og programmer
Tilbehør
Commodore PC 10 III

DAM FOTO

Bustorvet
9560 Hadsund

Software
Computer tilbehør

Vestjysk FOTO-CENTER

Vestergade
7620 Lemvig

PC-hardware
Hjemmedatamat
Hardware
Software

Dam Foto

Skt. Matissesgade 82
8800 Viborg
06815889

Joysticks
Software

DAM-FOTO

Vestergade 4
7900 Nykøbing M
Tlf: 07 72 39 72

Software
Joysticks

Professional Studio

Equip.
H.C. Andersensgade 22
Tlf: 09 99 99 61

Amiga 2000

Amiga hard-
og Software

Leg & Data

Kongsgade 12
8600 Vejen
Tlf: 06 36 08 32

Joysticks

Software

DAM FOTO

Fredriksgade 8
7700 Thisted
Tlf: 07 92 39 82

Software
Joysticks

Betafon

Integade 79
1850 København
Tlf: 01 31 02 73

Disketter
Joystick

Software
Prof. software

Dam Foto

Dammarksgade 49
9900 Frederiksberg
08421910

Software
Joysticks

Mercom Data A/S

Østerbrogade 7
4700 Næstved
Tlf: 03 72 68 88 / 72 68 34

64/128 software
Amiga software

Østlykke

Foto & Computercenter
Frederiksborgervej 7
3650 Østlykke
Tlf: 03 17 94 84

Software

Disketter
Papirbox

Skandinavisk

Computercenter ApS
Falkoner Alle 79B
2000 København F
Tlf: 01 34 66 77

Amiga Software

Amiga Hardware

Creative Sound

HAGNER

Åboulevarden 26
4300 Holbæk
Tlf: 03 43 05 35

Software

HARD-SOFT CBM. AFD.

BASIC 8 Extension
BIG BLUE READER
128
Tlf: 03 53 51 01

BASIC 8 Extension

BIG BLUE READER

128

"Georg Christensen"

Azaleitor 10
4700 Næstved
Att.: Niels C. Jensen
Tlf: 03 72 20 24

Joystick

Software

BMP-DATA

Piontor 41
3330 Gørlev
Tlf: 02 27 61 00

Joysticks

Disketter

RABAT:

20% på

reparations +

diverse



JM Foto

Skolsgade 3
8850 Bjertrupbro

Peppes' Pizza

Gøtersgade 101
1123 København K
Tlf: 01 13 22 15

Peppes' Pizza

Rådhuspladsen 57
1550 København V
Tlf: 01 32 59 59

Fac Data

Havne Alle 57
8700 Horsens

Stjerne Data

Strausvej 79, Frejlev
8200 Aalborg
Tlf: 08 34 33-44

HN DATA

Møllersgade 63
5700 Svendborg

Dam Foto

Almindgade 76
9700 Brønderslev
06920770

CPU 9000 A/S

Nørregade 27
9000 Aalborg
Tlf: 06 13 22 77

CPU 2300 A/S

Amagerbrogade 124
2300 København S
Tlf: 01 55 25 00

CPU 2610 A/S

Reddevænget 206
2810 Reddevænget
Tlf: 01 41 60 42

CPU 5000 A/S

Åboulevarden 45
8000 Århus C
Tlf: 06 18 39 33

CPU 2000 A/S

Falkoner Alle 14-16
2000 København F
Tlf: 01 24 21 21

CPU 2100 A/S

Østerbrogade 110
2100 København Ø
Tlf: 01 43 04 00

CPU 8000 A/S

Åboulevarden 45
8000 Århus C
Tlf: 06 18 39 33

TGP DATA

Søndergade 39
4100 Sønderborg
Tlf: 06 63 17 57

her kan du også få at vide hvad Dave Haynes yndlingsdrik er (Guinness!!!)

Popcli

- Af John Toebes

Tit når man lige har startet et program, får man brug for at have en CLI II ved hånden. Når POCLI-programmet kører i baggrunden, kan du altid kalde det frem ved blot at trykke den venstre AMIGA-tast og ESC samtidig. Derfor hedder det POPCLI, fordi den "popper" op.

Du kan selv bestemme, med hvilken kommando POCLI skal aktiveres. Derudover har POCLI en smart lille detalje, som din monitor vil elske dig for. I programmet er der nemlig indlagt en "Skærmlukningsrutine". Denne rutine gør at skærmen bliver sort, når musen eller keyboardet ikke bliver rørt i et vist antal minutter. Første gang det skete for mig, blev jeg rædselslagen - jeg troede at det var virus!! Du kan selv bestemme hvor lang tid der skal gå før skærmen slukkes. Dette betyder at din monitor ikke belastes i lang tid hvil du for eksempel genererer Mandelbrot billeder. POCLI skal startes fra CLI.

Dissolve

- Af Lee M. Robertson

Når man skal præsentere et smukt billede, som man har ar-

bejdet med i måneder i DeLuxe Paint - ja så skal det præsenteres ordentligt. Et almindeligt slideshow er meget godt, men skal man virkelig imponere folk, så er DISSOLVE det rigtige program. Når du har fortalt DISSOLVE hvilken IFF-fil den skal læse, samt præsentationshastigheden, så trykker du på RETURN - og vær's go: Pixel for pixel kommer billedet frem på skærmen, indtil det er helt samlet. Når disketten smides i drevet, toner smukke billede frem - vent og se!!

DISSOLVE startes fra CLI.

Expose

- Af John Russel

Når man har mange vinduer åbnet på en gang (ja altså Work-Bench-vinduer!), kommer man ud for et irritationsmoment. Nemlig at man skal til at gøre dem mindre, flytte rundt på dem, for at man nemt kan lukke dem igen.

John Russel skrev EXPOSE, for at undgå dette. Når kommandoen EXPOSE fyres af i CLI, får vinduerne beskeden på at gøre plads for hinanden. Såret enkelt, men smart.

MED

- Af Regis Vaillant

Jah, den skulle lige MED! Regis Vaillant har hermed lavet en

meget praktisk Tekst-editor, som han udbyder som Shareware. MED har alle de nødvendige funktioner som en editor har brug for. Ydermere er den overordentlig brugervenlig. Det er et særsyn i Editor-verdenen, MED gør fuld brug af AMIGA's mus, pile- og funktionstaster.

Med MED glemmer man aldrig at give sin fil et navn - for det er det først den beder om. Derefter vil MED have at vide hvor stor bufferstørrelse teksten skal være. Umiddelbart herefter kan du skrive, rette, klappe og klippe som med professionelle tekstdatabaseprogrammer. MED har også endnu en fordel fremfor andre, idet den kan printe!

Men fordelene stopper ikke her. For Regis Vaillant har brug for at have orden på flere dokumenter på en gang. MED kan administrere 35!! Det er tilmed nemmere at skifte mellem disse dokumenter, end det er i WordPerfect som siger at være verdens bedste. Så sig ikke at Shareware ikke er af høj standard.

MED skal startes fra CLI!

Slut for denne-gang

Det var så slut for "PD-CORNER" for denne gang. Er du interesseret i disketten, så kan du indsende kuponen. Har du

selv lavet århundredets smarteste rutine, men orker du ikke at sætte en produktion i gang (eller gider du ikke p.g.a. pirater) - så indsend dit program. Husk også at skriv om du udbyder det som Public Domain eller Shareware. Så bliver DU måske "verdenskendt" indenfor PD-verdenen.

De bedste programmer belønnes med en "COMputer" T-Shirt.

Send dit program til:
Forlaget Audio A/S
"COMputer"

St. Kongensgade 72
1264 København K
Mærk Kuverten
"PD-PROGRAM"

Jesper Bove-Nielsen



AMIGA LOTTO

Køb AMIGALOTTO idag og lad din Amiga spille Lotto imorgen.

AMIGALOTTO er et dansk program, der er meget let at anvende.

Udførlig dansk manual medfølger.

AMIGALOTTO indeholder:

Systemdatabase, præmiesøgning, udskrivning på datalottokuponer, Lottoträkningsdatabase, Lottoregnskab, konstruktion af lottorækker på baggrund af lykke/ulykke tal og meget mere.

Kører på alle Amigaer. Kan installeres på harddisk.

Pris kr. 695.- incl. moms.

LAD DIN
AMIGA VINDE
MILLIONERNE
TIL DIG!



BECH & ERLIK i/S DATATEKNIK

Tlf. 42 81 88 25



SJØLLANDSGADE 28
8000 ÅRHUS C

AMIGA

LÆRE- & HÅNDBOG BASIC-programmering

TIPS & TRICKS

En samling af høj kvalitet i vejledninger af fremskreden programmering af »Pokes« og andre nyttige rutiner. Overført af info fra og til andre regneenheder og meget mere. En guldgrubé for den der bruger AMIGA.

Med spiralryg kr. 248:-



MASKINSPROG

Når der programmeres i maskinsprog på AMIGA, kan der spares meget tid ved anvendelse af de komfortable 68000 maskinkommandoer, sammen med Amiga-Library rutinerne. De vil opnå et maskinkodeprogrammering på Amiga, faktisk er det gengæld let. Bogen som ingen serien AMIGA-programmer kan undvære. Incl. spiralryg kr. 248:-

C - FOR BEGYNDERE (m. flere)

Kommer du alltid sidst ud af starthullet, SÅ SKIFT HEST. Det lynnurige programmeringsprog C er som skabt til hurtige maskiner — AMIGA — Bogen »C for begyndere« giver dig hurtigt et godt grundlag for at få »korrekt« til denne hurtige og aggressive programmeringsmetode.

Med spiralryg kr. 248:-

ASSEMBLER

SEKA kr. 848-
ASSEMPRO kr. 998-

Sound Sampler

Stereo, støjfri kr. 795:-

AMIGA HARDWAREUDVIDELSE

Læs den for kab — du kan spare mange hundrede kroner.
Hæftet kr. 99:- Med spiralryg kr. 125:-

AMIGA BASIC-pro- grammering

med diskette, indeholdende ca. 100 programeksempler. Bogen du har ventet på længe.

Kr.

298:-

AMIGA: GRAFIK & MUSIK

Her er bogen, som virkelig går i dybden, når det drejer sig om grafik og musik. Mange eksempler og rutiner, som kan bruges i egne programmer. Her er endelig en mulighed for at lave smarte og opsigtsvækkende start- og menubilleder til dine egne programmer. kr. 248:-

Med diskette... kr. 298:-

DOS Inside & Out

Bogen er for den bruger, som vil have mest muligt ud af sin computer. Den dækker det indvendige af AmigaDOS fra intern design til praktisk anvendelse. Du vil lære om CLI (Command Line Interface), brugerinterface til AmigaDOS. Bogen forklarer AmigaDOS på letforståeligt engelsk. Diskette kan købes.

280 sider incl. 1.3 (eng.) kr. 298:-

... også righoldigt udvalg
i bøger på tysk og
engelsk.



NORDIC COMPUTER SOFTWARE · SMEDEGADE 7 · DK-6950 RINGKØBING
Kundeservice: Tlf. 97 32 02 02 kl. 9.00-10.00